POR SÓLO 2'50€

TODAS LAS NOVEDADES: DIABLO III ★ GHOST RECON FUTURE SOLDIER ★ HEROES OF RUIN ★ LOLLIPOP CHAINSAW ★ GRAVITY RUSH ★ JUEGO DE TRONOS ★ INVERSION ★ LONDON 2012

MARCA Player

PS3 X360 PS2 Wii PC PSVITA DS MÓVIL

NÚMERO 46
JULIO 2012

E3 2012

¡No te pierdas nuestro megarreportaje de 14 páginas!

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3™

MÁS JUEGOS...

- HITMAN ABSOLUTION
- LOST PLANET 3
- THE ELDER SCROLLS ONLINE
- PES 2012
- WRC 3
- FORZA HORIZON
- CASTLEVANIA: MIRROR OF FATE

¡LO PROBAMOS EN USA!

DEAD SPACE 3

ISAAC CLARKE REGRESA AL INFIERNO

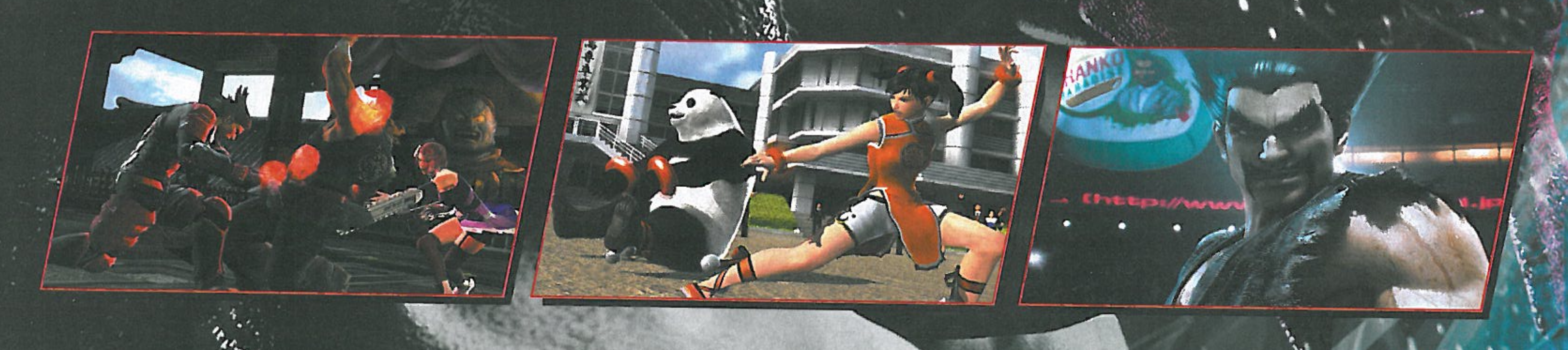
www.marcaplayer.com
00046
8 423793 601322

10€ DE DESCUENTO EN LOS RECOMENDADOS XTRALIFE.es
GHOST RECON FUTURE SOLDIER PS3 ★ XBOX 360 ★ STARHAWK PS3 ★ MORTAL KOMBAT PSVITA ★ DIRT SHOWDOWN PS3 ★ XBOX 360 ★ PC ★ MEN IN BLACK 3 PS3 ★ XBOX 360 ★ WII ★ SBK GENERATIONS PS3 ★ XBOX 360 ★ MARIO TENNIS OPEN N3DS ★ PS3 ROJA PS3 ★ MANDOS CHROME XBOX 360 ★


TEKKEN
TAG TOURNAMENT 2
WE ARE TEKKEN EDITION
THE ART OF TEKKEN
BANDA SONORA REMEZCLADA
BANDA SONORA ORIGINAL
CAJA METÁLICA EXCLUSIVA
JUEGO
VÍDEO CÓMO SE HIZO "TEKKEN TAKES TOKYO"
LIBRO DE ARTE "THE ART OF TEKKEN"
16
www.pegi.info
PROVISIONAL
TEKKEN™ TAG TOURNAMENT 2 & © 1994-2012 NAMCO BANDAI Games Inc.
namco
BANDAI NAMCO Games

WE ARE TEKKEN

TEKKEN™
TAG TOURNAMENT 2



14 DE SEPTIEMBRE DE 2012

WWW.TEKKEN.COM













Real Warfare 2 y FX Interactive desean el mayor de los éxitos al equipo de Marcaplayer. ¡¡Hasta pronto!!

PC DVD ROM

FX INTERACTIVE

Real Warfare 2

Las Cruzadas del Norte

EL JUEGO EN ACCIÓN: "REAL WARFARE 2 FX TRÁILER" YouTube™

Totalmente en ESPAÑOL

300 puntos FX

REAL WARFARE 2 TE REGALA 300 PUNTOS FX

16 www.pegi.info

Incluye REAL WARFARE SIGLO XIII

UNICORN

1C COMPANY





Conquista fortalezas y castillos

Máquinas de asedio medievales

Combates de hasta 10.000 unidades

Batallas medievales de máximo realismo



INCLUYE
REAL WARFARE
SIGLO XIII



MEJORA TU
EJÉRCITO
TRAS LA
BATALLA
HASTA
HACERLO
INVENCIBLE





GUÍA OFICIAL CON TODAS LAS PISTAS
Y COMPLETO MANUAL EN COLOR

EN TU TIENDA DE
VIDEOJUEGOS PREFERIDA
POR SOLO
19'95€





ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidente Ejecutivo: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Vicepresidente Unidad Editorial: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General MARCA: NICOLA SPERONI
Director General Publicidad: JESÚS ZABALLA

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano

COORDINACIÓN DE CONTENIDOS
- Gustavo Maeso (Marca Player)
- Chema Antón (Marca Player)
- Juan García *(Guías)*
- Jaume Esteve (Marcaplayer.com)

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Alejandro Peña
- Marta Sánchez Ortigosa
- John Tones (Mondo Pixel y M. Viejuno)
- Gina Tost (Geek Geek)
- Angel Llamas "Wako"
- Akihabara Blues
- Inés Barriocanal
- Edu López
- Javier Artero
- José Herráez

DISEÑO
- Juanma Castillo (Diseño Original Marca Player, Diseño Portada, Guías, Responsable PC y Hardware)
- Sol García (Maquetación)

EDICIÓN Y CIERRE
- Marta Sánchez Ortigosa (Edición)
- Sol García (Cierre)

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Área Internet: YAGO SOSA HARGUINDEY
Director de Publicidad MARCA.com: BORJA FERNÁNDEZ ALONSO
Responsable de Producto: JOSÉ A. MUÑOZ-CALERO
(josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro González Sánchez. Director de Marketing: Juan Hevia. Subdirectora de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Marketing: Matteo Gobbo Carrer. Director de Producción: Pedro Iglesias. Director de Proceso Gráfico: Enrique Domínguez. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Stefania Bedogni. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR
Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Unidad Editorial, Revistas S. L. U., Madrid 2012.Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede -ni en todo ni en parte- ser distribuida, reproducida, comunicada públicamente, tratada o en general utilizada por cualquier sistema, forma o medio, sin autorización previa y por escrito del editor.

Publicación ARI FIPP

© Unidad Editorial, Revistas S. L. U. 2012 y Marca Player no se hacen responsables de las opiniones expresadas por sus colaboradores y/o columnistas.

Editorial

DECIR ADIÓS NUNCA FUE FÁCIL

HAN PASADO CASI CINCO AÑOS desde que comencé a pelear por este proyecto en los pasillos de la 5ª planta de Pº de la Castellana 66. Y otros tantos desde el día que levanté la mano en una reunión para vender una idea que habíamos tenido en una noche de pizzas Chema, Gustavo y yo hace muchos, muchos años. Entonces se llamaba *Tilt*. Todos la conocéis como ***Marca Player***. Hoy, tras casi cuatro años en los kioscos y con mucho trabajo y cariño a las espaldas, os dice adiós. Para ninguno de los que formamos el equipo de este proyecto es fácil este momento, y para mí es especialmente duro. Han sido años de muchísimo trabajo, peleas, risas y algún que otro llanto, pero también hemos conseguido muchas cosas. Creamos una revista basada en personas y no en un concepto rígido, un nuevo modo de trabajar, un Mercadillo Solidario con el que hemos ayudado a cientos de niños, hemos creado un sello de libros sobre videojuegos en La Esfera de los Libros, organizado competiciones como los WCG de Zaragoza y hemos intentado mejorar en cada número de forma honesta admitiendo nuestros errores cuando los hemos cometido. Quiero dar las gracias a mi equipo, un Dream Team sin el que no hubiese sido posible sacar dos revistas cada mes, dos guías, mantener una web, todas las redes sociales, hacer los guiones de Lara en Marca TV, un programa de radio, hacer las dobles de Marca Motor, cuatro páginas al mes en Ariadna, dos blogs en Marca y El Mundo... A todos, los que estáis ahora y los que estuvisteis en el comienzo o en alguna época de Marca Player, sólo puedo daros las gracias de todo corazón. No voy a decir nombres porque me voy a dejar gente por el camino, pero vosotros y vosotras sabéis quiénes sois. Gracias por dejaros aquí la piel, el sudor y ofrecer vuestro trabajo dando mucho más de lo que habéis recibido.

Gracias también a todas las personas que hicieron posible la salida de esta revista y a todas las que trabajaron para ella durante estos años, desde Gerencia hasta Publicidad, Marketing, Producción, Distribución, Proceso Gráfico, Mensajería, Secretaría, RRHH, Investigación... La lista es interminable.

Un abrazo sincero a todas las marcas que nos han apoyado, al comienzo o durante esta aventura. A todos y todas, muchísimas gracias por trabajar con nosotros a nivel de PR y de Marketing. Han sido cuatro años muy intensos con muchos tiras y aflojas, pero todo ha merecido la pena. Personalmente, también a grandes amigos como Nacho Ortiz, Bruno Sol, José Herráez... Sois legión.

Pero SOBRE TODO, GRACIAS, GRACIAS, GRACIAS a todos los LECTORES y LECTORAS que nos habéis seguido mes a mes. Todo esto, todo lo que hemos hecho ha sido por y gracias a vosotros.

Una era se acaba para nosotros y es el momento de que también os digamos adiós. Las despedidas nunca son fáciles porque por desgracia siempre hay gente que se queda por el camino, y unos que sufren más que otros. La vida es caprichosa, no voy a ser yo quien la ponga a prueba ahora. Solo espero que recordéis ***Marca Player*** como un proyecto honesto. Al menos yo, como director, es lo que siempre quise que fuera.

› *David Sanz*
Director Marca Player
@dsanzverjano
twitter



Participa »
Entra en los sites de Marca Player.
¡Tu opinión cuenta!

facebook
Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en las páginas de la comunidad!

twitter
www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es
BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

DE LOS CREADORES DE DAWN OF THE DEAD Y LOS PRODUCTORES DE NO MORE HEROES

LOLLIPOP CHAINSAW™

¡Los Zombis Son un Asco! XOXOXOXO Juliet

XBOX 360 PS3

18 www.pegi.info WB GAMES KADOKAWA GAMES GRASSHOPPER MANUFACTURE PS3 PlayStation 3 PlayStation Network XBOX 360 XBOX LIVE

LOLLIPOP CHAINSAW © KADOKAWA GAMES/ GRASSHOPPER MANUFACTURE. Published and distributed by Warner Bros. Interactive Entertainment, a division of Warner Bros Home Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. "PlayStation", "PS3", "PS3" and " " are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft. All rights reserved.


WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s12)

WWW.LOLLIPOPCHAINSAW.COM

Equipo 2008-2012 ¡GRACIAS!



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES




Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

Alex Peña
REVIEWS & REPORTAJES

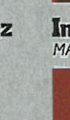
Juanma Castillo
DISEÑO & REDACCIÓN




Jaume Esteve
MARCAPLAYER.COM

Marta Sánchez
ACTUALIDAD

Inés Barriocanal
MARCAPLAYER.COM





Ángel Llamas
REVIEWS

Javier Artero
COLABORADOR

Sara Borondo
COLABORADORA





John Tones
MONDO PIXEL

Gina Tost
COLABORADORA

Rebeca Saray
FOTOGRAFÍA





David Navarro
REVIEWS

Nestor Parrondo
COLABORADOR

David Caballero
COLABORADOR





Lázaro Fernández
REVIEWS

Julio del Olmo
ACTUALIDAD

Edu López
COLABORADOR





Txema Marín
COLABORADOR

Mario Fernández
REVIEWS

Rodrigo de Cebrián
MARCAPLAYER.COM





Ángel Pedrero
COLABORADOR

Myriam Veros
MAQUETACIÓN

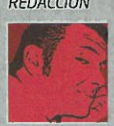
Iván H. Cuesta
MARCAPLAYER.COM




Antonio Bejarano
REDACCIÓN

David Guaita
USA VS JAPAN

Akihabara Blues
MARCAPLAYER.COM






J.L. Villalobos
COLABORADOR

J.M.V.
BOK

Pablo Juanarena
EL SPEAKER



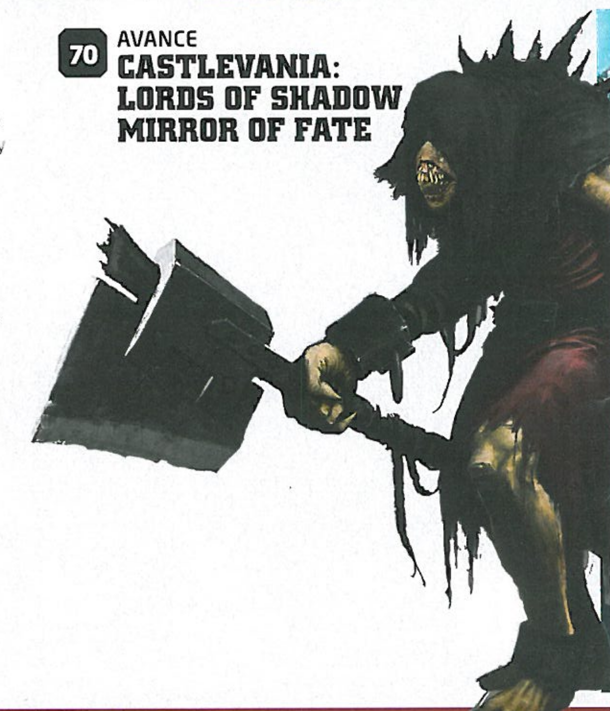
Sabemos que faltan muchos, ¡perdonad si nos dejamos a alguien!

CONTENIDOS



DEAD SPACE 3

SECCIONES FIJAS

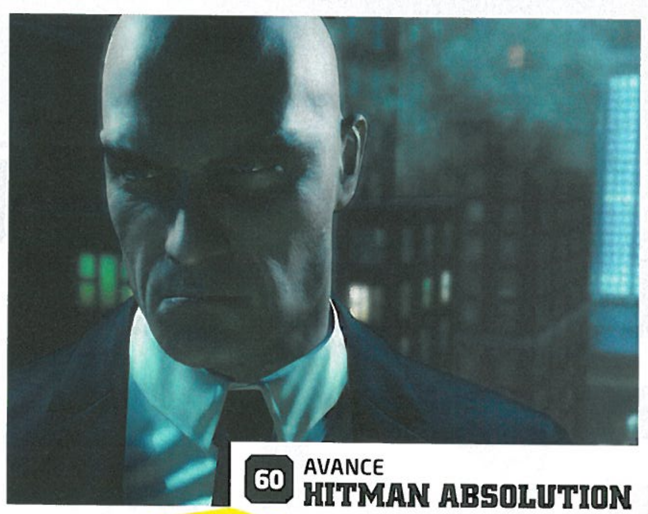




54 AVANCE **PES 2013**



76 ANÁLISIS **DIABLO III**



60 AVANCE **HITMAN ABSOLUTION**



62 AVANCE **LOST PLANET 3**



34 REPORTAJE **E3 2012**



MARCA PLAYER Nº 46 JULIO-AGOSTO 2012

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

Isaac Cla

Viajamos a la sede de Electronic Arts en San Francisco para descubrir que hay de cierto en los rumores que circulan acerca de *Dead Space 3*, el brutal lanzamiento de la compañía para febrero de 2013.

Por Gina Tost



Este juego es una de las grandes apuestas de Visceral Games y Electronic Arts para el año 2013, en el que deberán competir con otros lanzamientos importantes como *Bioshock Infinite* o *Need for Speed: Most Wanted 2*. El videojuego tiene previsto salir para PC, Xbox 360 y PlayStation 3 a principios de febrero; en la compañía lo llaman "videojuego entre generaciones", así que está muy claro hacia dónde nos dirigimos y qué calidad va a tener este juego cuando lo tengamos en nuestras manos.

En Marca Player hemos podido probarlo y os adelantamos algunas mejoras y novedades respecto a los dos anteriores, que seguro que os hacen tener una mejor idea de lo que es viajar al espacio y sentirse aislado, pero con unos gráficos increíbles.

Multijugador

Es evidente que este *Dead Space* está hecho para conseguir más jugadores gracias a su modo cooperativo. Ya lo dijo Cliff Bleszinski, creador de la saga *Gears of War*, en la entrevista que le hicieron para Gamasutra, en la que afirmaba que un buen cooperativo puede alargar las horas de juego, mejorar la experiencia y añadir nuevos jugadores a la saga que no pensaban acercarse a probarlo.

No hablamos de un multijugador masivo como podría ser el de *Call of Duty*, hablamos de un cooperativo en el que jugamos con un acompañante, y por el cual el género 'survival horror' que tanto ha marcado la saga se pierde para dejar paso a un 'shooter con sustos'. No es lo mismo pasar miedo solo, que poder comentar con un amigo el maldito monstruo gigante con forma de araña que »

acaba de salir de esa esquina y lo bien que nos ha ido que esté ahí para salvarnos el culo. Ese amigo es John Carver.

Una de las ventajas de este cooperativo es que no necesitamos tener partidas guardadas independientes para jugar. Si, por ejemplo, somos Isaac Clarke y hemos empezado el juego solos y un amigo nuestro, que aún no había jugado al juego, decide unirse a la partida en el capítulo 4, podrá hacerlo sin problemas, ya que la historia no varía entre sus modos de jugador. No habrá que empezar una partida nueva, y podremos compartir con él nuestras armas mejoradas y nuestro equipo para que se ponga al nivel que requiere el juego. Si luego nuestro amigo decide abandonar la partida, podremos continuar solos la aventura por Tau Volantis y la historia seguirá teniendo sentido.



Isaac Clarke

Si nuestro protagonista va solo, va a tener más alucinaciones. Si lo hace acompañado, vamos a ver más cinemáticas y diálogos.

La atmósfera

En los anteriores Dead Space nos movíamos por dentro de naves espaciales (aunque en el uno pisamos un poco de tierra). Unas naves espaciales un poco diferentes, ya que dentro tenían hasta iglesias o colegios, pero naves a fin de cuentas. En esta nueva aventura hemos llegado a un planeta helado llamado Tau Volantis.

A menos de 50 grados centígrados, el viento, el hielo y ese ruidito cuando pisas la nieve del suelo será la manera que tengan en Visceral Games de aislarnos y hacernos sentir la tensión a la que nos tienen acostumbrados, ya que la visibilidad estará reducida por los factores ambientales, y si oímos otras pisadas en la nieve, sabremos que no estamos solos. Eso sí, se terminaron los pasillos interminables con un montón de ascensores y curvas. Ahora andaremos por caminos de nieve, nos meteremos en cuevas llenas de necromorfos y llegaremos a estaciones espaciales y búnkeres habitados por otras criaturas aun más temibles.

Los enemigos

Han diseñado nuevos necromorfos y han rescatado algunos que habían desaparecido y los fans querían de vuelta. Por ejemplo, el Fooder Navy, un necromorfo con hachas cosidas a las muñecas (no tiene manos), pero que dependiendo de cómo se le dispare nos atacará con unas extremidades inferiores o superiores que le surgen del cuerpo. Y el viejo truco de dispararle a las piernas para que no te ataque no funcionará con él, ya que trepa con sus manos como si hubiese sido criado por monos.

¿Os acordáis de Puker? Ese necromorfo de la segunda parte que por mucho que le arrancaras todas las extremidades y la cabeza seguía vomitando ese ácido que nos ralentizaba. Bonito y romántico, lo han rediseñado para que se adapte a la nueva estética.

A partir de ahí ya os podéis imaginar: jefes y mini jefes del tamaño de vuestro barrio, llenos de espinas y telarañas, y esos jefes gigantes de los cuales solamente vemos un busto y un gancho terrible que nos aplasta. El jefe clásico, pero efectivo.

Los necromorfos no serán la única amenaza



Con un amigo, todo nos da menos miedo

La gran novedad de esta tercera entrega es la introducción de un nuevo personaje masculino: El caracortada, John Carver. Un militar diferente, duro, emotivo, agresivo, con familia y con unas ideas muy diferentes a las de Clarke acerca de lo que ocurre en su entorno (y a cualquier militar que hayamos conocido). Si Isaac es un personaje más introvertido y meticuloso, incluso desmembrando extremidades, John es la otra cara de la moneda. El ying y el yang de un equipo completo del que seguramente sabremos más a medida que avance la saga. John Carver no se lo piensa dos veces a la hora de disparar a uno de su especie, y salvarnos el culo. Él es un personaje completo, con su historia familiar complicada, sus armas y armaduras. Aunque juguemos con él o con Isaac podremos compartir armas y munición porqué son dos personajes diferentes, pero a fin de cuentas son compañeros que luchan por un mismo objetivo: no morir en un planeta desconocido, y mucho menos quedarse solos ante el peligro.
El modo cooperativo puede ayudarnos a superar el miedo que teníamos en la primera y segunda entrega, ya que el estilo 'survival horror' de las pasadas ediciones puede verse diluido al introducir un apoyo como John. No es lo mismo pensar que si sale un necromorfo de una esquina estamos solos ante el peligro, que tener a un amigo al lado que pueda disparar en cualquier momento desde otro ángulo.
Esta modalidad de juego está hecha claramente para introducir nuevos jugadores a la saga que antes tenían miedo de jugar o simplemente no se veían atraídos a jugar a un juego con las luces apagadas mientras pensaban que estaban hechos unas nenas. Matar necromorfos con alguien siempre puede ayudarnos a nosotros mismos a compartir experiencias y así hacer el juego más completo.
El modo historia no va a ser muy diferente cuando juguemos solos a compañados. Vamos a conocer los mismos detalles importantes de lo que nos ocurre estemos solos o con Jonn Clarke, pero si jugamos solos tendremos más visiones y alucinaciones que si jugamos acompañados, que nos aparecerán más cinemáticas con diálogos entre los dos personajes. No sería lógico que ahora Isaac Clarke se pusiera a hablar solo de su historia, ¿verdad?

Tau Volantis

Ya no existen los pasillos interminables con ascensores. El espacio es amplio, frío, con ventisca y una visibilidad terrible.



No me cuentes milongas, ve al grano...

Dead Space 3 sigue la historia que dejó abierta el dos; solo habrán pasado un par de meses desde su final, así que aprovechemos ahora para rejugarlo. Esta aventura responde las preguntas que dejaron abiertas las anteriores ediciones, y nos detalla elementos como "qué le pasa a la humanidad", "quiénes son esos seres nuevos" o "en qué planeta nos encontramos".
Como ya pasó en los otros, este juego solo tiene un final, por lo que, aunque juguemos en el modo single player o cooperativo, nos encontraremos una historia cerrada y robusta que cobra sentido independientemente de nuestro juego.
Evidentemente, si jugamos acompañados, la historia no nos dejará tan aislados como estábamos acostumbrados en anteriores entregas y puede que sepamos algunos detalles más que si la jugamos por nuestra cuenta.
Eso sí, no es una trilogía cerrada, sino la continuación del dos. Así que no esperemos algo completamente sellado. Chuck Beaver, el coordinador de guión, ha escuchado a los fans, y sigue apoyando los cómics y libros que aparecen de la saga.

Pero la cosa no termina aquí, se complica. No deberemos luchar solo contra los necromorfos -por si esto no fuera ya difícil de por sí-, sino también contra los humanos armados de fusiles y mala leche que plagan Tau Volantis.

Ellos viven atacando a los necromorfos que también pueblan su planeta. No saben si venimos en son de paz o no, y no les apetece preguntar. Así pues, nos encontraremos en medio de una lucha entre humanos y necromorfos en la que tendremos que tomar parte disparando al que nos apetezca. Eso sí, si disparamos a los necromorfos y nos ponemos de parte de los humanos, su raza se hará más fuerte y viceversa, así que habrá que medir a quién disparamos para no vernos rodeados de un enemigo mucho más fuerte.

Un necromorfo que os va a encantar por su rediseño en esta parte de la saga es el Swarm Infector, una pequeña arañita cabezona que poseerá los cadáveres de los humanos que encuentre para utilizar su cuerpo. De esta manera tendremos un necromorfo que por primera vez podrá disparar una arma... o directamente lanzarnos su cabeza putrefacta.

Otras mejoras

La estética del juego ha cambiado y se ha vuelto más 'vintage' y 'steam punk'. En las puertas podremos ver los mecanismos, los ejes, las manivelas y palancas que accionan todo tipo de artilugios. Incluso el traje de Isaac Clarke y John Carver tiene hebillas y remaches que recuerdan a los años 30.

Podremos personalizar las armas gracias a un banco de trabajo especial que encontraremos siempre -oh casualidad- al lado de una máquina para mejorar nuestro traje espacial.

Han mejorado la telequinesis y ahora podremos rotar ejes a distancia para completar ciertos puzles, los cuales parece que deberemos superar, a veces, mientras evitamos una enorme taladradora.

Por lo visto es un juego más arcade de lo que estábamos acostumbrados. Ahora deberemos evitar obstáculos, saltar, accionar palancas, subirnos a camiones y todo eso mientras luchamos contra varias razas de malnacidos.

Si gusta a los fans más fieles a la saga, ya se verá, pues no va a ser fácil digerir todos estos cambios manteniendo la esencia franquicia *Dead Space*. ■

¿Sabes cómo suena la muerte sobre la nieve?

Nick Laviers es el director de sonido del videojuego. Ha trabajado para *Assassin's Creed Revelations*, *Command & Conquer* y *Harry Potter*, así que, aunque sea su primer *Dead Space*, es un hombre que conoce lo que nos gusta escuchar mientras jugamos.

Si los esquimales tienen 50 palabras para nombrar al hielo, Nick grabó más de 50 tipos de sonidos de vientos, ventiscas, ciclones y vendavales para el juego, para darle vida y que no pareciera enlatado, sino un planeta parecido a Hot. Un hombre que no se olvidó de los conocidísimos sonidos de desmembramientos para que no sonara igual arrancar a un necromorfo un brazo que una columna vertebral. ¿Sabéis cómo lo hizo? Lanzando gelatina de fresa a un cubo con agua a diferentes alturas. No queremos imaginar cómo quedaría el estudio de sonido...

John Carver

Nuestro nuevo compañero de viaje es optativo y hace rejugable el título. ¿Puede que sepamos más de él en un futuro DLC?

El modo cooperativo es el alma del juego

De 12 a 15h

La historia principal tendrá una duración parecida a las pasadas ediciones, entre 12 y 15 horas, aunque tendremos misiones secundarias.



EL NUEVO TOMB RAIDER SE VA AL AÑO QUE VIENE

En mayo se comunicó el retraso de *Tomb Raider* al próximo año. Ahora ya tiene fecha de salida: el 5 de marzo de 2013. "Merecerá la pena la espera", garantiza Darrell Gallagher, director de Crystal Dynamics.



SLY COOPER: THIEVES IN TIME, TAMBIÉN EN VITA

Sly Cooper: Thieves in Time tendrá versión para PS Vita. Saldrá en otoño, el mismo día que en PS3. Utilizará la pantalla y el panel táctiles y el sensor de movimiento y contará con la función interplataforma cross-save.



LIBRO DE STEINBERG

EL CROWDI YA TIENE S

Scott Steinberg ha publicado un nuevo libro. Se guía muy útil para conocer todo lo relativo al Cr

El término Crowdfunding es, en la actualidad, una de las estrellas del mundo de los videojuegos. Este método de financiación, presente desde hace años en otros segmentos (startups, música, cine...), está en boca de todos gracias a Tim Schafer y el tremendo éxito de recaudación obtenido para su nuevo proyecto en Double Fine [Recordemos que Schafer necesitaba 300.000 dólares y alcanzó la cifra de 3 millones gracias a su presencia en Kickstarter].

Pues bien, nuestro experto de cabecera, y de la de la mitad de las televisiones de Estados Unidos, Scott Steinberg, ha publicado 'The Crowdfunding Bible', un compendio con el que pretende ofrecer a todos los emprendedores una visión global de las ventajas y riesgos que este término y su aplicación conlleva.

Para Steinberg, el "Crowdfunding es una alternativa

UN FUTURO MÁS ALLÁ DE KICKSTARTER

La Biblia del Crowdfunding deja claro que Kickstarter es solo una de las decenas de alternativas que existen. Siempre según Steinberg, hay que tener en cuenta que las diferentes plataformas (Kickstarter, IndieGogo, Spacehive, RocketHub, Ulule...) poseen características exclusivas como el tamaño de la audiencia, la credibilidad, el alcance y los tipos de proyectos que albergan.

"También hay que valorar los riesgos de todas estas plataformas", comenta Scott Steinberg. "Ya se están detectando pop ups fraudulentos en Kickstarter y otros websites similares. Siempre hay que considerar dos aspectos: la credibilidad del proyecto/creador y la ambición del mismo. Si todo parece muy bueno y fácil, desconfía", agrega. Tras esas palabras queda claro que falta un marco regular en este aspecto que delimite muy claramente deberes y derechos.

En definitiva, el factor más importante es el conocimiento. Y lo mejor para conocer todos los aspectos relativos al Crowdfunding —y como dice el mismísimo Brian Fargo—, 'no salgas de casa sin esta Biblia'.

PARTICIPA
Entra en los sites de Marca Player...

facebook
Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter
www.twitter.com/marcaplayer

BLOGS:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/



TALES OF GRACES F YA TIENE FECHA EN EUROPA

Namco Bandai ha puesto fecha de salida a *Tales of Graces F*, título de rol exclusivo de PS3. Estará disponible el 31 de agosto de 2012 en Europa. El juego contará con una edición de lanzamiento cargada de contenidos extras.



FECHA PARA DEVIL MAY CRY Y ANUNCIO PARA PC

Capcom nos trae dos anuncios sobre *Dmc Devil May Cry*, juego desarrollado por Ninja Theory. Saldrá a la venta el 15 de enero de 2013 para Xbox 360 y PS3 y contará con una versión para PC que será lanzada avanzado el 2013.

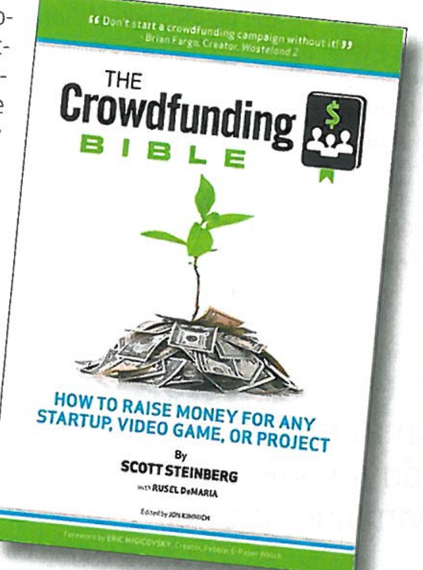
FUNDING
U BIBLIA

trata de "The Crowdfunding Bible", una
owdfunding.

tangible para un sinfín de industrias" gracias a la amplia gama de herramientas, websites y soluciones que los creadores tienen a su disposición, una situación que ha abierto la puerta de par en par a pequeñas empresas y proveedores de servicios. El obstáculo es que al mismo tiempo hay pocos recursos educativos a este respecto, así como una ausencia casi insultante de datos históricos que arrojen luz para la creación de un listado de mejores prácticas. "Antes de que llegue la 'Fiebre del Oro', que llegará, y de que los detractores aparezcan de debajo de las piedras, hemos querido dotar a las empresas de una guía para alcanzar el éxito en una campaña de recaudación online de fondos".

Uno de los aspectos críticos en el Crowdfunding es tener claro que detrás de todas las historias de éxito también existen los fracasos. Y que "al final de todo esto es un negocio, no nos olvidemos", afirma Steinberg. No en vano, detrás de la apuesta del creador están las expectativas de los patrocinadores –que ponen su dinero– y los clientes finales del producto y/o servicio. "Hay que entender –comenta– que no son solo los proyectos de siete cifras los que más ingresos extra generan, sino los que tienen más claros los conceptos y usan correctamente sus recursos".

> *David Sanz*



"THE CROWDFUNDING BIBLE". Libro escrito por Scott Steinberg y Rusel DeMaria que da a conocer las claves del Crowdfunding para que la campaña de recaudación sea un éxito.

CROWDFUNDING EN CINCO PASOS

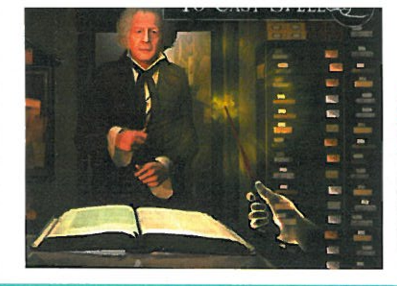
1) Investigación por adelantado: Lo primero es conocer qué proyectos, estrategias de marketing y social media son adecuados en cada situación. Se deben considerar la posibilidad de las recompensas (bienes físicos vs experiencias exclusivas), la estructura de costes y los canales de promoción que se van a usar. "De igual modo —señala Steinberg— hay que contar con un presupuesto conservador por adelantado que contemple un colchón de un 20% o 30% para gastos ocultos".

2) Estar preparados: Conocer y entender muy bien a tu audiencia objetivo, su hábitat online y el modo en el que realiza sus búsquedas. Se debe conocer qué herramientas se pueden usar para captar su atención y tener preparados todos los materiales necesarios (vídeos, presentaciones, gráficos, cuentas en redes sociales...). Según Steinberg, "la clave es poder resumir todo el proyecto en menos de 20 segundos. Una vez llegados a este punto, crear una campaña promocional que incorpore elementos de marketing que alcancen toda la vida del proyecto".

3) Recompensas efectivas: Usar una combinación de merchandising —exclusivo, limitado y personalizado— que genere dinero en metálico y expectación. "Hay que prestar mucha atención a los regalos y los diferentes niveles de recompensas, teniendo en cuenta a los compradores por impulso y a los más conservadores, y por supuesto no dejando mucha diferencia entre nivel y nivel", asegura Steinberg.

4) La presentación lo es TODO: No se debe escatimar en la producción del mensaje. Para el autor de la Biblia del Crowdfunding es "esencial el vídeo y la sencillez del mensaje del mismo. El dicho de 'una imagen vale más que mil palabras' aquí adquiere todo su significado".

5) El rumor vende. El eco potencia: hay que crear un diálogo fluido con los patrocinadores, los aficionados y los medios de comunicación. "Las redes sociales –afirma Steinberg– son fundamentales. Tanto que Twitter puede ser mucho más relevante que los artículos o entrevistas. La actualización constante es clave". Como dice Scott... "El Crowdfunding es una maratón, no un sprint".



KINECT SE ADENTRA EN EL MUNDO DE HARRY POTTER

Warner Bros. y Eurocom han anunciado *Harry Potter para Kinect*. El mago llegará este otoño con un juego que abarcará las ocho películas. Kinect permitirá crear un brujo con nuestra cara y hará uso de las manos y del reconocimiento de voz para lanzar los hechizos.



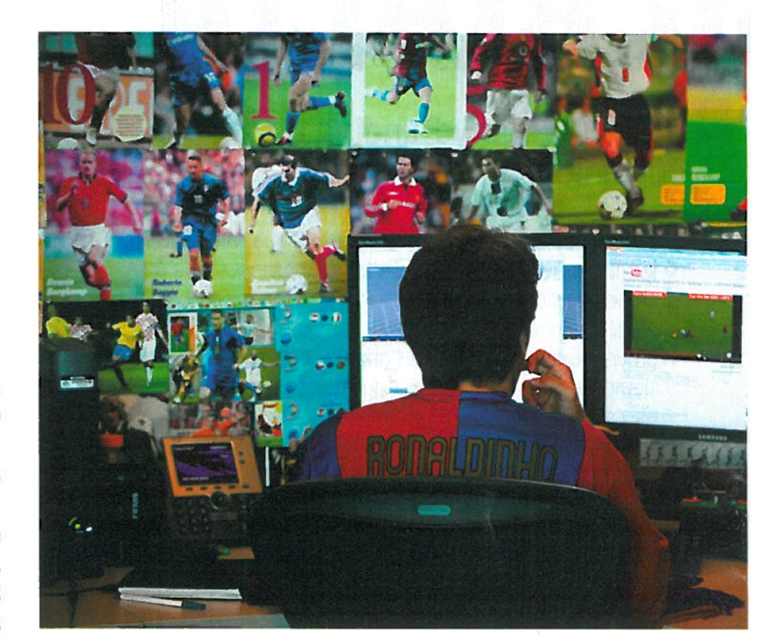
SMART AS LLEGARÁ A PS VITA ESTE PRÓXIMO OTOÑO

La portátil de Sony recibirá este otoño un título para poner a prueba nuestro cerebro, con cierto parecido a Brain Training. En *Smart As*, así se llama, las pruebas se dividirán en cuatro campos -lógica, aritmética, lenguaje y observación- y hará uso de ciertas funciones de PS Vita.

ASÍ SE HACE UN JUEGO DE FÚTBOL

FIFA AL DESC

Desde hace años ya no es necesario salir a la calle para jugar al fútbol y sentirse parte de una escuadra. En la actualidad, y gracias a franquicias de videojuegos como *FIFA*, millones y millones de personas disfrutan en sus casas del intenso fútbol interactivo.



Seguro que muchos de vosotros os habéis preguntado más de una vez cómo se desarrolla un juego de fútbol. La ocasión para descubrirlo a fondo la tendréis los días 25 de junio (14:30 h y 19:05 h), 30 de junio (20:35 h) y 5 de julio (20:50 h) en el National Geographic Channel con un documental llamado **"Megafactorías: EA Sports: FIFA 12"**. Las cámaras se adentraron en los estudios de Electronic Arts en Burnaby (Canadá) para mostrarnos el proceso de creación de *FIFA 12*, en el que trabajaron 400 profesionales. Aprovechando la emisión de este documental en España, hemos hablado con Santiago Jaramillo, productor de *FIFA*, para que nos cuente cómo se trabajan ciertos aspectos de un juego de fútbol en su creación y nos dé unas primeras pinceladas de lo que será el próximo *FIFA*, del que no duda que va "a ser mejor que *FIFA 12*".

Al empezar con una nueva entrega, lo primero que hace el equipo es ver la retroalimentación, los análisis y qué cosas fallaron para intentar mejorarlas. Posteriormente se trabajan, entre otros aspectos, los diseños de las novedades. Aunque previamente a este paso y antes de la producción, el estudio planea lo que llaman "la capacidad", o lo que es lo mismo, ver de cuantos ingenieros, animadores, artistas, meses dispone el equipo y decidir qué innovaciones y novedades incluirá la próxima entrega, ya que el estudio no va a poder hacer todo lo que gustaría. El último paso antes de salir al mercado es el de pulir el juego.

"Hacer un juego año tras año que la gente lo quiera volver a comprar es difícil", subraya Jaramillo. De ahí que las buenas ideas y novedades sean tan importantes para que el usuario se decida a comprarlo. Durante el desarrollo de *FIFA 12*, como podemos ver en el documental, se añadieron importantes mejoras, de las que destacaba un triángulo fundamental: el regate de precisión, el motor de impactos y la defensa táctica. Con los regates de precisión, en referencia a lo que están trabajando en *FIFA 13* actualmente, han ido "un paso más allá", declara Jaramillo, "podrás moverte en 360 grados, mirando a cualquier lado". A lo que añade: "Puedes estar mirando a un defensor y moverte hacia atrás, como pisando el balón hacia atrás. Tienes esa libertad de movimiento preciso". En la creación de un juego que se define como simulador y que busca ser lo más realista posible, la parte de la física es un eje básico. Para la nueva entrega están optimizando el motor de impactos para que "no haya tantos problemas como los hay en *FIFA 12*". Respecto a la defensa táctica, Jaramillo confirma que seguirá con el mismo diseño, pero que están trabajando para mejorarla.

Uno de los elementos claves de *FIFA* en su proceso de creación y que se muestra en profundidad en el documental es la



Santiago Jaramillo, productor de FIFA

Sobre el regate de precisión

"Hemos ido un paso más allá. Podrás moverte en 360 grados, mirando a cualquier lado. [...] Tienes esa libertad de movimiento preciso"



SEGA ANUNCIA UN NUEVO JUEGO PARA 2013: THE CAVE

Double Fine está trabajando en el desarrollo de *The Cave*, un juego surgido de la mente de Ron Gilbert. Este peculiar videojuego de aventuras estará disponible a principios de 2013 en formato digital para PC y consolas -aún no se ha concretado cuáles-.



XCOM: ENEMY UNKNOWN, A LA VENTA EL 12 DE OCTUBRE

El título de Firaxis Games, *XCOM: Enemy Unknown*, cuenta ya con fecha de lanzamiento. Los interesados en este juego de estrategia podrán hacerse con él desde el 12 de octubre para Xbox 360, PS3 y PC. Esta última plataforma tendrá una edición especial.

UBIERTO



tecnología de la motion capture (captura de movimiento). Santiago Jaramillo nos cuenta que cada año hacen varias sesiones, entre 3 o 4, en las cuales normalmente capturan animaciones específicas para las novedades que están incorporando, como es el caso este año de los regates, del cual no tienen animaciones para poder driblar en 360 grados con precisión y las necesitan. Para realizar la motion capture, según nos comenta, lo que hacen es traer talento, jugadores profesionales que se visten con "un traje que refleja la luz y captura todos los movimientos que hacen". Posteriormente esas animaciones las trasladan al juego, y son los animadores los encargados de integrarlas bien en él. Pero el documental no solo se sumerge en la motion capture, sino que nos enseña el proceso esencial de la captura facial de los jugadores, que incluye el momento de la toma de las fotografías y su tratamiento en el ordenador.

Pero como todo trabajo, la creación de un videojuego de fútbol no se libra de contar con momentos tediosos y tristes –aunque en el documental veamos sobre todo la parte más atractiva del desarrollo–. Jaramillo nos da su visión sobre las sensaciones del equipo durante »





LOGRAR QUE UN JUEGO que sale anualmente se supere en cada entrega es muy difícil y requiere de mucho trabajo.



Santiago Jaramillo, productor de FIFA

Sobre lo más divertido del desarrollo

"Es este momento, cuando estamos terminando de poner todas las cosas nuevas y empiezas a ver que el juego ya va cogiendo forma"



SE CONFIRMA QUE PERSONA 4: ARENA LLEGARÁ A EUROPA

Zen United ha comunicado que *Persona 4: Arena* estará disponible en Europa para Xbox 360 y PS3 en 2012, aunque no ha especificado fecha concreta. Los eventos de este juego de lucha tendrán lugar después de lo acontecido en el RPG Persona 4.



FECHA Y EDICIÓN ESPECIAL PARA TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

La franquicia que instauró las peleas por equipos en el género de la lucha, Tekken Tag Tournament, recibirá su segunda entrega el próximo 14 de septiembre en Xbox 360 y PS3. *Tekken Tag Tournament 2* cuenta con recompensas por reservar y con edición de coleccionista.



LA "FÁBRICA" DE EA Sports en Canadá donde se forja la franquicia FIFA.

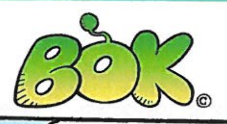


» dicho periodo: "La parte más aburrida, tal vez porque ya estamos cansados, es al final, cuando no puedes hacer nada nuevo porque no hay tiempo para pulirlo, pero el juego todavía tiene muchos bugs y problemas. Tienes que pasar mucho tiempo dando pasos muy pequeños, limpiando todos los bugs, para poder sacar el juego al mercado". Respecto a la más triste: "Cuando tenemos que decidir no hacer nuevas novedades o innovaciones". Pero no todo es negativo: "La parte más divertida es este momento, ahora, cuando estamos terminando de poner todas las cosas nuevas y empiezas a ver que el juego ya va cogiendo forma". A lo que añade: "Ahora cuando juegas *FIFA 13* en la oficina, ya casi ni quieres volver a jugar a *FIFA 12*. Ahí te das cuenta de que estamos haciendo otra vez un éxito, y ahí es cuando te dan ganas de seguir trabajando".

Hoy en día, con las redes sociales como parte importante de la vida de muchas personas y la conexión constante entre usuarios mediante todo tipo de dispositivos, no se puede dejar de lado el aspecto social de un juego que disfrutan millones de personas diariamente; es preciso fomentar el sentimiento de comunidad entre los jugadores. EA ya dio un paso al frente con EA Football Club, un servicio que introdujo en *FIFA 12* y que en el documental lo definen "como un Facebook de fútbol". Jaramillo no pudo desvelarnos lo que están preparando para *FIFA 13* en este aspecto, pero según él, "es, sin duda, donde hay el mayor potencial".

En el sector del videojuego, el afán de superación de una entrega a otra viene dado en parte por la presión que ejerce la competencia, la cual obliga a los estudios a trabajar realmente duro desde el primer minuto del desarrollo. Quisimos conocer la visión de Jaramillo de la competencia con *Pro Evolution Soccer* y si tomaban alguna referencia de ellos. Nos respondió lo siguiente al respecto: "Cuando yo entré a *FIFA*, que estábamos haciendo *FIFA 2009*, la competencia estaba mucho más reñida en ese momento. Teníamos un poco más de market share (cuota de mercado). En calidad ellos habían sido mejores, sobre todo en la parte de gameplay en las consolas anteriores. Pero hoy en día creo que vamos mucho más avanzados que ellos a nivel de calidad, a nivel de ventas". No dudó en especificarnos cuál es la competencia de *FIFA* en la actualidad: "Nuestra competencia hoy en día es más *Call of Duty*, *Uncharted*, estos juegos que a pesar de no ser del género del fútbol, son juegos que salen alrededor del nuestro y que venden millones y millones de copias". ■

> *Marta Sánchez*



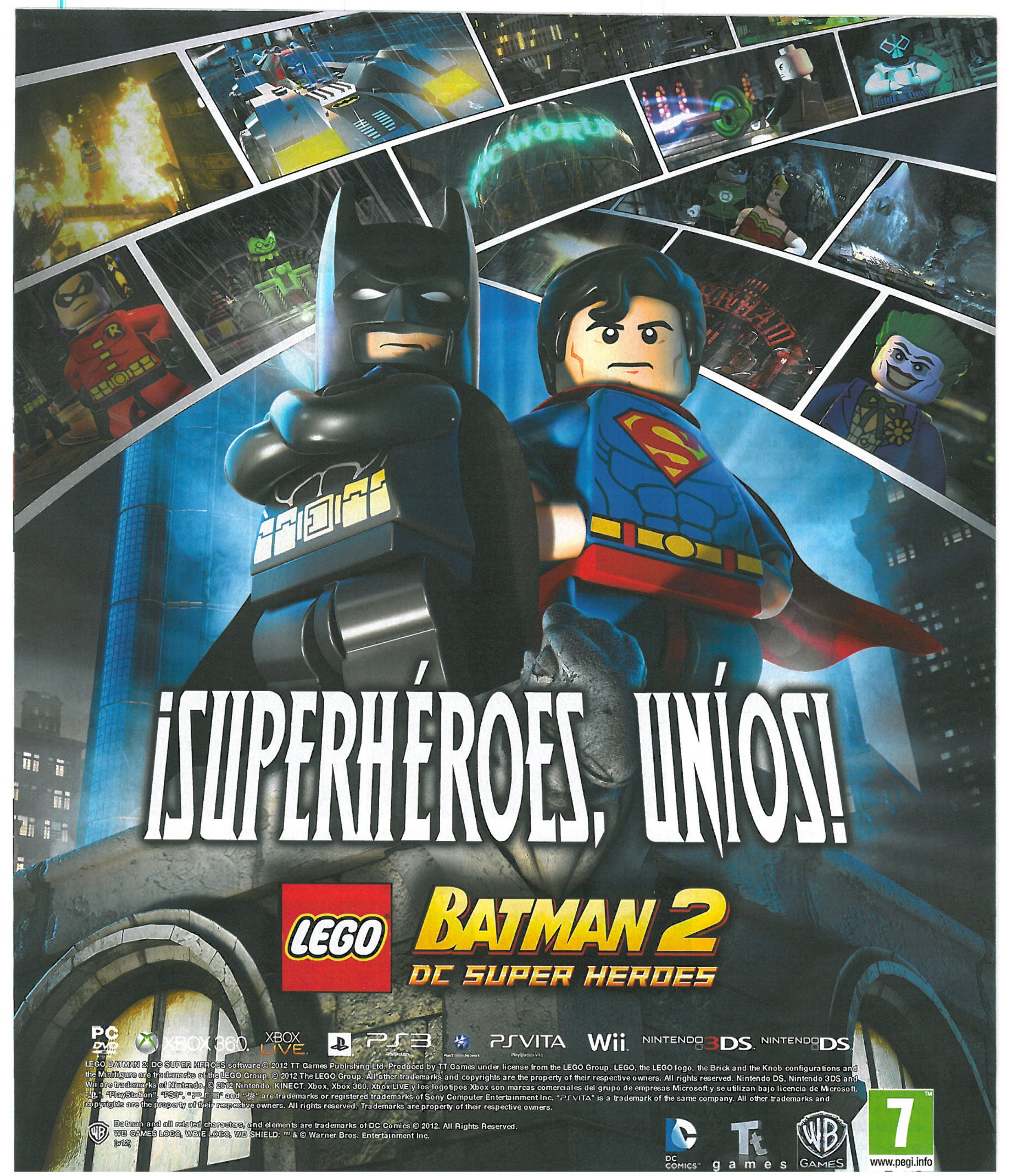


jmvmail@gmail.com








¡SUPERHÉROES, UNÍOS!
LEGO
BATMAN 2
DC SUPER HEROES
PC DVD
XBOX 360.
XBOX LIVE.
PS3
PSVITA
Wii.
NINTENDO 3DS.
NINTENDO DS.
LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES software © 2012 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2012 The LEGO Group. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Nintendo DS, Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS VITA" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.
Batman and all related characters, and elements are trademarks of DC Comics © 2012. All Rights Reserved.
WB GAMES LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s12)
DC COMICS
games
WB GAMES
7
www.pegi.info

TOP5

Estos son vuestros juegos más esperados de lo que resta de 2012. Se basa en vuestras opiniones publicadas en Facebook.



1 COD: BLACK OPS 2

PASADO Y FUTURO SE UNEN

La franquicia Call of Duty retornará un año más con una nueva entrega. *Black Ops 2* nos embarcará en una historia que se moverá en dos frentes temporales: en la década de los 80 y en el 2025. El modo zombi no perderá la ocasión de aparecer otra vez en un Black Ops.

2 GTA V

AÚN SIN FECHA CONCRETA

En el momento de escribir estas líneas, la nueva entrega de esta franquicia de Rockstar no tiene fecha. Algunos rumores apuntan a 2012 y otros a 2013. Así que, por si acaso, lo colocamos donde se merece según los votos.



3 ASSASSIN'S CREED 3

GIRO DE TIMÓN EN LA SAGA

La nueva entrega de Assassin's Creed se sube al tercer cajón. Y es que el nuevo rumbo que ha tomado la saga cruzando el gran charco a América y la ambientación histórica en torno a la Guerra de la Independencia de EE.UU. parece que han gustado a los fans.

4 FIFA 13

EL FÚTBOL NUNCA PARA

Otro año más EA prepara una nueva entrega de su franquicia de fútbol FIFA. Contará con mejoras en la inteligencia artificial de los compañeros en ataque, los regates, la defensa táctica, el motor de físicas, los tiros libres, etc.

5 HALO 4

EL REGRESO DEL JEFE

El Jefe Maestro reaparece en *Halo 4*, título desarrollado por 343 Industries que tiene lugar tras los acontecimientos ocurridos en Halo 3 y que supone el comienzo de una nueva trilogía.



BROKEN SEA, LO NUEVO DE NEOCOREGAMES

El estudio desarrollador de la franquicia King Arthur, NeocoreGames, ha anunciado que está trabajando en un nuevo juego para PC llamado *Broken Sea*. Se trata de un RPG táctico ambientado en un mundo de magia.



CRIATURAS MÁGICAS CAMINO DE LOS SIMS 3

Los Sims 3 no se cansa de recibir nuevas expansiones. La próxima, *Criaturas sobrenaturales*, llegará en septiembre a PC y Mac y convertirá a nuestros Sims en hadas, hombres lobo, brujas y vampiros.

LOS PRIMEROS 10

10 MINUTOS DE DIABLO III

Por Carlos Uriondo.

Puedes ver el vídeo completo en la web ***www.losprimeros10.es***


UN MAL SE ACERCA


Y LEAH LO SABE


TU PERSONAJE BUSCA REDENCIÓN O VENGANZA


Y EN TRISTAN EMPIEZA EL VIAJE


LAS MAZMORRAS TE ESPERAN

Apaga la consola

CÓMIC YA A LA VENTA



SWTOR: LA SANGRE DEL...

En 'Star Wars The Old Republic: La sangre del Imperio', el Imperio Sith, enviado al exilio hace cientos de años por la República, regresa para acabar con ella. El joven y humilde Sith Teneb Kel quiere demostrar que puede formar parte del Consejo Oscuro Sith.

CINE 6 DE JULIO



THE AMAZING SPIDER-MAN

Peter Parker vive con sus tíos desde el abandono de sus padres. El joven inicia una búsqueda para entender la desaparición de su familia que le lleva al laboratorio del Dr. Connors en Oscorp. Este, transformado en Lagarto, será el enemigo del hombre araña.

LIBRO 29 DE JUNIO



OCHO QUILATES. UNA...

El volumen I de 'Ocho Quilates. Una historia de la edad de oro del software español' (a la venta en www.ochoquilates.com) repasa el nacimiento de la industria del videojuego en nuestro país hasta la profesionalización de estudios como Dinamic a finales de 1986.



EL FUN & SERIOUS GAME FESTIVAL REPITE EN BILBAO

Del 28 de noviembre al 2 de diciembre se celebrará la segunda edición del 'Fun & Serious Game Festival' en Bilbao, misma sede que el año pasado. En este evento se premiarán tanto los mejores videojuegos de la vertiente del ocio como los mejores juegos serios de otros sectores.



NUEVA PSP-E1000 DE COLOR BLANCO PARA ESTE VERANO

El nuevo modelo 'Ice White' de la portátil de Sony PSP-E1000 podrá adquirirse a partir de julio a un precio de 99,99 euros. La compañía hace hincapié en su blog oficial en el amplio abanico de juegos disponibles para PSP, muchos a precio Essentials.

FÓRMULA MARCA

LA F1 EN TUS MANOS

Adéntrate en el mundo de la Fórmula 1 con este videojuego free to play de navegador que recrea con fidelidad todo lo que engloba este deporte.

El mundillo de los juegos 'free to play' cada vez tiene más peso en el panorama del ocio online. Una nueva apuesta en este campo es Fórmula MARCA, un manager de automovilismo en el que puedes enfrentarte y compararte con otros usuarios de cualquier parte del planeta, ya sea un colega de tu barrio o un japonés sentado delante de su ordenador a más de 10.000 kilómetros de distancia.

Fórmula MARCA recrea todo el circo de la Fórmula 1, desde el papel del ingeniero hasta el del dueño de la escudería pasando por mecánicos y pilotos. El objetivo final es llevar a tu coche a marcar el mejor tiempo posible en los 20 circuitos existentes, los cuales se van desbloqueando conforme el calendario del Mundial de F1 avanza para dar la sensación al usuario de constante renovación. Un hecho que también consigue a través de nuevos retos a lograr y nuevas piezas que el usuario puede ir montando en su coche para mejorar sus prestaciones.

Uno de los grandes aspectos a destacar de Fórmula MARCA es su fidelidad a la F1. Los amantes de este deporte se sentirán en su salsa en un juego en el que se recrea a la perfección el universo técnico de la disciplina sin llegar a ser complicado para los usuarios menos puestos en este mundillo. De hecho, es una buena herramienta para todos los que quieran comprender el comportamiento de un monoplaza.

Su comunidad de usuarios es otro de sus puntos fuertes, sobre todo por la gran interacción que permite al jugador con el resto de usuarios. Lo más importante y a la vez lo más bonito de Fórmula MARCA es que no tienes que ganar a la máquina,





EN TODO MOMENTO PODRÁS ver cómo estás situado en los rankings de cada circuito y comparar tu tiempo con cualquier usuario.

sino a otro jugador real con el que puedes interactuar a través del entramado social del juego.

Los retos

Fórmula MARCA es un juego con una gran vinculación a lo que sucede a lo largo del campeonato del mundo. Uno de sus grandes alicientes es el reto del circuito del Mundial en el que el usuario que consiga el mejor tiempo en el Gran Premio que se dispute en esos momentos en el campeonato consigue una buena cantidad de créditos para tener más recursos con los que mejorar su monoplaza a lo largo de la temporada.

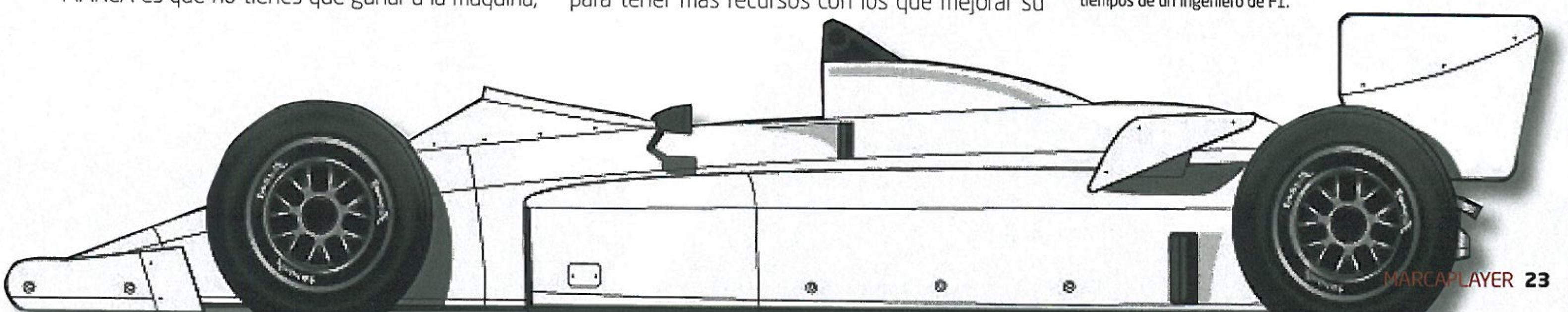
En cada circuito puedes ver tu mejor tiempo, tu posición en la comunidad del juego y compararte con cualquier otro usuario. La emoción está asegurada. Un día puedes tener el mejor tiempo y al día siguiente no estar ni entre los 100 primeros.

El usuario desarrolla el juego

Uno de los grandes atractivos de los juegos 'free to play', quizá el mejor de todos, es la capacidad de los desarrolladores de atender a los consejos y necesidades de los usuarios para seguir mejorando poco a poco. En este caso, Fórmula MARCA salió con una versión beta que han mejorado constantemente con la ayuda de los primeros usuarios. Actualmente, tienen un buzón de sugerencias para que el usuario transmita las mejoras que necesita el juego para seguir creciendo en usabilidad y comodidad para el jugador. No tengáis miedo de proponer vuestras ideas, sabemos de muy buena mano que escuchar a los usuarios es la piedra angular de su filosofía. ■ >

Álvaro Menéndez

EN EL DESARROLLO DE la carrera tienes acceso a todo el panel de tiempos de un ingeniero de F1.



VIDEOJUEGOS DE GARAJE

Todo es cíclico y regresa. De la misma forma que el mundo es un pañuelo y es mejor no quedar mal con nadie porque no sabes dónde te vas a encontrar, de la misma manera que siempre habrá guerras, crisis e injusticias, los garajes han vuelto a ser **el epicentro de la magia**.

Los que peinamos canas y nos criamos entre ordenadores **con juegos de cinta y pantallas de fósforo verde** recordamos los tiempos en los que los videojuegos más importantes eran creados por ejércitos integrados por 1 ó 2 personas. No hacía falta más que una buena idea - o medianamente buena - y conocimientos de programación para crear mundos mágicos. **El sector estaba en pañales** y cualquier videojuego era revolucionario, innovador, rompedor. Cada nuevo sprite suponía **una nueva página en la historia del entretenimiento electrónico**. Con el tiempo, los videojuegos se hicieron cada vez más complicados, grandes y, sobre todo, caros de hacer. Entonces parecía la evolución lógica. Era fácil enamorarse de esos títulos que hacían sus pinitos con el **fotorrealismo, con la captura de movimiento**, con pretenciosos argumentos. Pero esos costes y esa cantidad de trabajo ya no eran asumibles por geeks amateurs, por lo que la especie de programadores de garaje desapareció de la primera plana. O casi.

"El sector estaba en pañales y cualquier videojuego era revolucionario"

Pero a base de **generaciones enteras de juegos sin alma**, de una escalada armamentística que favorecía a los fabricantes de consolas, pues así tenían una excusa tangible para aumentar la potencia de las máquinas cada pocos años, los creadores de Juegos de Garaje volvieron a aparecer. **La industria les necesitaba de nuevo**. Quizá no las grandes compañías, y tampoco tenían garantizado una cuota de mercado, pero la falta de inspiración de los grupos de desarrollo del circuito comercial hacía necesario un jarro de agua fría en forma de originalidad, de nuevos géneros o, incluso, de retorno a los orígenes pixelados. Y los indies acudieron presurosos a la llamada.

Y así estamos viviendo una nueva **Edad Dorada del Videojuego de Garaje**. Una edad en la que videojuegos indies venden millones de unidades y se disputan el mercado con las más grandes superproducciones de los estudios más importantes. En estos tiempos en los que un **juego para móviles puede convertirte en millonario** y un juego de millones de euros puede arruinar a los grandes estudios, es el momento de reflexionar y de preguntarnos dónde queremos ir realmente. De cuestionarnos si realmente **merece la pena seguir sustentando un ideal** de videojuegos que nos conduce, irremediable, a la insatisfacción.

"La creatividad nos hará libres"

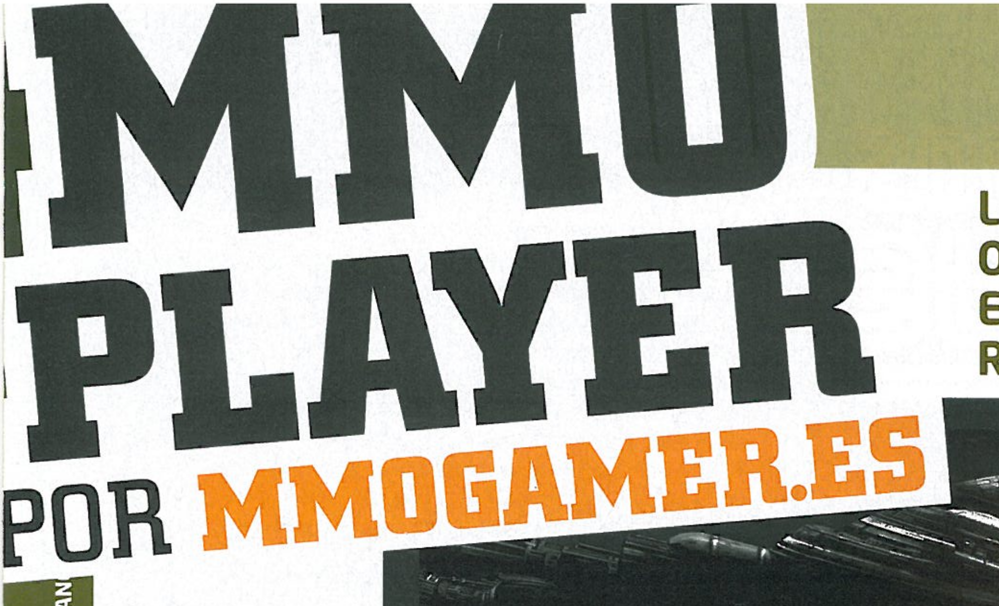
Borrón y cuenta nueva. Especificaciones comunes. **Una única máquina**. Escenarios que asustan hasta al más pintado y cuyas implicaciones podrían acarrear la **desaparición de miles de puestos de trabajo** en todo el mundo. Eliminación de géneros trillados, de fórmulas quemadas, como los FPS creados en cadenas de montaje, como los plataformas-tributo, como las carreras sin inspiración y propagación de juegos frescos como el rocío de la mañana. **¿Estamos preparados para un cambio de tales características?** Yo creo que no. Por ello los **Juegos de Garaje**, aunque ahora vendan millones de unidades, **siguen siendo tan necesarios para la Industria**. Ellos son la sacarina con la que se endulza una Industria que, sin ellos, sería **aún más gris**.

Puedes visitarnos en nuestro garaje virtual en

akihabarablues.com

Akihabara Blues está formada por **Roswell** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**

Diseño @Roswell_AKB **Texto** @ABKristian



LA EXPANSIÓN DE EVE ONLINE QUE TODOS ESPERÁBAMOS ¡SE HACE REALIDAD!

EN ESTE NÚMERO



WTF!
¿¿En serio te dedicas a robar la munición que dispara la gente?? Alguien ha llevado el sandbox de *EVE Online* demasiado lejos. Estas y otras curiosidades son lo que nos espera. ¡A que mola!

Staff

Pues sí, para cualquier queja, estos son los energúmenos...

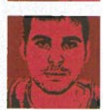

Juanma Castillo
DIRECTOR


Edu López 'Aiolos'


Héctor Montoro 'Kreidmar'


José Luis Carande 'Ark'


Unai Naranjo 'Hroktus'


Daniel Ruiz 'Tokp'





MMOGamer.es es marca registrada 2011 Juan Manuel Martín Castillo. Ediciones Duardo.

UNA CUENTA PARA UNIRLO TODO

Wargaming.net, desarrolladora de Worlds of Tanks, Warplanes y Battleships, anunció el pasado E3 que unificará todos sus juegos y economía bajo una misma cuenta.

GUILD WARS 2 SE RETRASA

Por si fuera poco desconocer aún la fecha de lanzamiento de Guild Wars 2, ahora tendremos que esperar más tras el retraso de las pruebas beta.

DOTA 2 TENDRÁ TIENDA ONLINE

Los chicos de Valve por fin han confirmado que Dota 2 será gratuito, pero dispondrá de una tienda al más puro estilo LOL para personalizar a nuestros héroes.



FIREFALL AFFINITY, EL CÓMIC DE SCOTT CARD

Los escritores Orson Scott Card y su esposa Emily Janice Card han escrito el cómic basado en una precuela del juego homónimo, donde nos relata la historia de Pilgrim.



LA ENÉSIMA EXPANSIÓN DE EVE ONLINE: INFERNO

Con la expansión Inferno de *EVE Online* ya van 17, ¡que se dice pronto!



Ya hace nueve años del lanzamiento de ***EVE Online***, pero nadie lo diría atendiendo al aspecto gráfico y la jugabilidad de este MMO. Tras la fallida expansión del verano pasado, Incarna, Inferno confirma el cambio de rumbo que se dio en la compañía CCP Games con el lanzamiento de la expansión invernal Crucible. Se han centrado todos los esfuerzos en los puntos fuertes de ***EVE Online***: los combates espaciales, las explosiones, la guerra y la traición.

Uno de los avances técnicos más aclamados por los jugadores son los nuevos efectos gráficos de los misiles. Ver las ráfagas de misiles surgir del interior de las naves espaciales y las explosiones al alcanzar sus objetivos pone la piel de gallina. Otra de las grandes novedades que trae Inferno es la remodelación completa de todo el sistema de guerras de ***EVE Online***. Se ha añadido un sistema de mercenarios, que podrán ser contratados en las guerras, haciendo que los conflictos puedan escalar hasta niveles épicos. Es necesario recordar que los combates de ***EVE Online*** llegan a contar con la participación de miles de jugadores luchando simultáneamente. En el proceso de remodelado permanente que sufre ***EVE Online***, con la expansión Inferno, se ha completado la mejora de texturas de la raza Amarr, y creedme si os digo que tienen un aspecto espectacular.

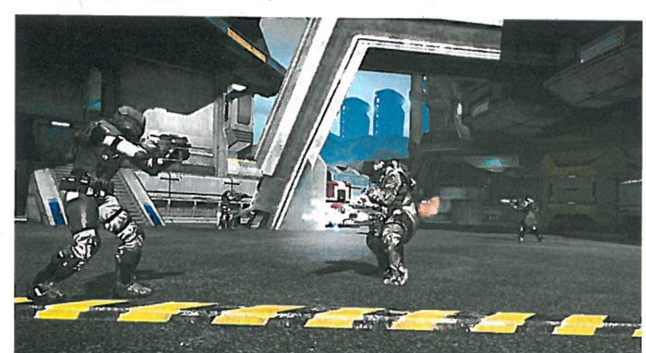
Con todo esto, ***EVE Online*** sigue siendo el sandbox por excelencia. En ningún otro juego existe la libertad que hay en ***EVE***. Desde piratas del espacio, líderes megalómanos, brókeres del mercado que poco tienen que envidiar a Wall Street, un sistema industrial solo al alcance de Ikea, mineros espaciales o especialistas en reacciones químicas. Hay espacio en ***EVE Online*** para cualquier profesión que se le ocurra a uno mismo. Porque de eso tratan los sandbox, de hacer lo que a uno le apetezca. ■ Por Daniel Ruiz 'Tokp'



Dust 514, y el FPS se hizo MMO

LO BUENO, SI GRATIS...

Muchos de vosotros conoceréis CCP como la creadora de uno de los MMORPG más abiertos, complejos y afamados de todos los tiempos: *EVE Online*. Pues bien, CCP decidió en 2009 que era necesario dar una vuelta de tuerca más al género y llegar donde nadie antes se ha atrevido. Como resultado de la aventura, este verano verá la luz ***DUST 514***. El primer MMOFPS integrado en el universo de *EVE Online*. La complejidad técnica de este juego es impresionante. No solo se van a fusionar dos géneros tan distantes como un RPG y un FPS masivos, sino que además lo van a hacer desde plataformas diferentes. *EVE Online* en ordenador y ***DUST 514*** en PS3. ¿Por qué ***DUST 514*** es un MMO? Porque se encuentra integrado en el universo de *EVE Online* con más de 350.000 jugadores activos. Todas las acciones en ***DUST 514*** son persistentes, es decir, cuando conquistes un planeta estarás realmente conquistando un planeta de *EVE Online* y pasarás a controlar sus recursos. Con ***DUST 514*** termina el repetitivo efecto de atrapado en el tiempo de todos los FPS, pues disparas con un objetivo y, como siempre con CCP, la muerte tiene un precio, al perder un vehículo, realmente lo perderás y tendrás que volver a conseguir uno nuevo. Uno de los aspectos más llamativos será su precio: ***DUST 514*** es 100% gratuito. Aunque habrá un sistema de microtransacciones. ■ Por Daniel Ruiz 'Tokp'






DEFIANCE DE TRION WORLDS es una de las apuestas crossplatform más interesantes.

WTF!

¿Os imagináis la cara de nuestra novia cuando, tras conseguir sacarnos de casa, sigamos jugando a *Phantasy Star Online 2* en nuestra PS Vita? No tiene precio...

1VS1

¿Cuál ha sido el MMO más prometedor del E3?

¿Cuál se lleva el gato al agua del MMORPG más potente del momento? Nuestros chicos se posicionan...



Me parece genial que la saga *The Elder Scrolls* dé el salto a los MMO, es más, era algo casi necesario, y estoy deseando jugar ese futuro MMO. Pero Kreidmar, no vendas humo basado en un par de tráileres de *TESO* y poco más, eso no es suficiente para un E3, y menos ante lo presentado por Trion Worlds y su *Defiance*. Un MMO que ofrece un mundo abierto y en sintonía con una serie de TV, la cual tendrá actores famosos. Pero es que además nos sumerge en nuestro propio planeta, con una simbiosis perfecta entre fantasía y ciencia ficción, donde lucharemos por el control de la Tierra y nuestra supervivencia. Y, sobre todo, es el mejor MMO del E3 porque la puesta en escena ha sido im-pre-sio-nan-te. Os invito a tirar de Youtube y su web oficial, me daréis la razón. Además, estará disponible para PS3, Xbox 360 y PC. ¿Quién da más? ■



Mira Edu, la verdad es que *Defiance* tiene una pinta bárbara, pero qué quieres que te diga, ***The Elder Scrolls Online*** me pone bastante más. Estamos hablando de una de las sagas míticas de los amantes del rol y que, te recuerdo, nació en PC y tocó el cielo con *Morrowind*. Es cierto que se popularizó con su aterrizaje en consolas, pero si existe un universo que da juego en un MMORPG, ese es *TES*.

Por otra parte, es cierto que Trion ha hecho un gran trabajo con ***Rift*** y que es el tercer MMORPG más jugado en el mundo, pero *Defiance* no lo veo yo como una alternativa clara en este género. Es más, es probable que toque de muchos palos sin decantarse por ninguno.

La verdad es que estoy bastante más motivado por lo que ha enseñado Bethesda en el E3 2102, por poco que fuese, y aunque me pone *SWTOR*, *The Elder Scrolls Online* se lleva la palma sin duda. ¡Aquí te espero! ■

REPORTAJE

PHANTASY STAR ONLINE 2 SERÁ MULTIPLATAFORMA

El esperado MMORPG será free2play y compartirá servidores entre PC y PS Vita.

Cada día queda menos para disfrutar de la secuela del mítico *Phantasy Star Online*, el primer MMO que pudimos disfrutar tanto los usuarios de PC como de consolas hace ya un tiempo.

Pues bien, SEGA ha dado el paso que muchos esperábamos, y a principios del próximo mes puede que disfrutemos ya de este juego multiplataforma, que unirá jugadores de PC y PS Vita en un mismo servidor, de manera que si tienes que dejar el PC para salir con la novia o los amigos, por el camino podrás seguir disfrutando del juego en tu portátil de Sony.

Además, por si fuera poco, el juego será gratuito, con pequeños micropagos que no disolverán las garantías de una buena jugabilidad entre los que paguen y los que no. Es algo parecido al *Treasure of Montezuma* que tiene PS Vita en su catálogo de juegos. Actualmente la versión para PC ya está en fase beta cerrada con 100.000 jugadores haciendo de betatesters, y la versión de PS Vita está muy avanzada en su desarrollo.

Los propios desarrolladores esperan poder sacar ambos juegos a la vez. Poco más se sabe del juego, pero sí se han desvelado las características que tendrá el HUB y el creador de personajes, el cual dispondrá de un amplio sistema de opciones para personalizar de manera única a nuestro personaje; eso sí, en PS Vita este creador será algo más simple. Si los usuarios de PS Vita teméis por los gráficos de ***PSO2***, no os preocupéis, pues SEGA ha declarado que están trabajando duro para sacar los mejores gráficos posibles, y como ejemplo de calidad gráfica han puesto la del *Uncharted: El abismo de oro*.

¿Os sabe a poco? Pues además SEGA lanzará una aplicación para smartphones de ***PSO2*** donde poder gestionar algunas características del juego. Desde luego, tanto veteranos como noveles estamos impacientes por disfrutar de este juego. ■ Por Edu López 'Aiolos'



COMPETICIÓN EN ESTADO PURO



¡YA A LA VENTA!



















SBK™ Generations © 2012 Published by Leader Spa and Milestone S.r.l., under registered trademark of Milestone Srl "Black Bean". All rights reserved. All manufacturers, motorcycles, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners.
"SBK", "SBK FIM Superbike World Championship", "WSS", "Supersport", "Superstock 1000", "Superstock", "Superpole" and "Pure Motorsport" are registered trademarks of Infront Motor Sports License S.r.l.
KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", and "ΔOX□" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. " " is a trademark of the same company.

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a cuántos periodistas morirán este año intentando cuadrar sus agendas para el E3.

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

ENSAYOS PARA LA REVOLUCIÓN

A los periodistas, como es nuestro trabajo, se nos llena la boca diciendo que lo que ha hecho Tim Schafer con la financiación masiva a través de Kickstarter de su futuro *Double Fine Adventure* es una "revolución". Pero él es un poco más discreto que los bocachanclas que cobramos por llenar titulares. Es consciente de que está moviéndose en un género minoritario y que, como mucho, está planteando una forma de recuperar géneros que las grandes compañías no se atreven a tocar. No nos engañemos: esto no va a salir en el telediario. La "revolución" es solo una pedorreta por parte de un pequeño estudio, orgulloso de no tener que rendir cuentas con empresarios multimillonarios sin ningún interés en los videojuegos más allá del pecuniario.

Pero nada va a cambiar: los superventas van a seguir siendo clónicos de un juego del año pasado y los géneros moribundos como los matamarcianos, las aventuras gráficas, el rolazo puro o la lucha en 2D van a seguir siendo productos para minorías.

Lo que sí ha conseguido Schafer es llamar la atención, y que Kickstarter se haya convertido en un hervidero de proyectos que antes, sencillamente, no tenían salida. *Modern Warfare* puede respirar tranquilo: una avalancha de juegos con guiones cuidados y sentido del humor no le van a arrebatar el trono, pero al menos ahora no son sueños, sino posibilidades.

Como revolución, a mí ya me va bien.

¿MADUROS O VERDES?¿CÓMO ESTÁN LOS VIDEOJUEGOS?

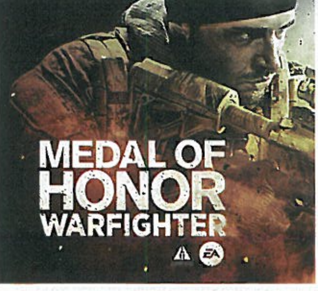
LA EDAD DEL PAVO

El eterno tema de la madurez en los videojuegos lleva a jugadores y prensa por el camino de la amargura: ¿es *Heavy Rain* el tope? ¿Era *Livingstone Supongo* el tope? Tenemos buenas noticias para unos y malas noticias para otros: sea cual sea el tope, ya hemos llegado.

Anda que no nos gusta, cuando viene la tía abuela del pueblo, decirle que no, que esto no es una cosa de niños (no hablemos de los que cobramos por jugar, ahí ya el frente se amplía de la tía abuela -que no desfallece- al vecino del quinto, el taxista que te trae de una juerga a las seis de la mañana -que malditas las ganas que tienes de tratar el tema- y esa chica tan mona que se echó una partida con su hermano pequeño al *New Super Mario Bros.* y ya se cree Jessica Chobot, y a la que le aguantas todo porque eh, es que es mona la condenada). Nadie termina de creérselo (la tía abuela menos que nadie), y por eso nos enrocamos forzando la supuesta madurez del medio, y sacamos a colación una serie de trampas para osos que cualquier rival dialéctico desmonta en cero coma: que puedes decapitar enemigos con un detallismo anatómico que convierte a los juegos en versiones interactivas del National Geografic (confundiendo contenido "adulto" con "maduro"), que hay historias con una densidad dramática muy potente (confundiendo "densidad dramática" con "argumento de telefilm de Eric Roberts de domingo a la hora de la siesta") y que, en general, esto ya no es una cosa para niños (como si los marines espaciales, por muy anabolizados que estén, fueran un contenido infinitamente más serio que un fontanero que salta sobre las setas).

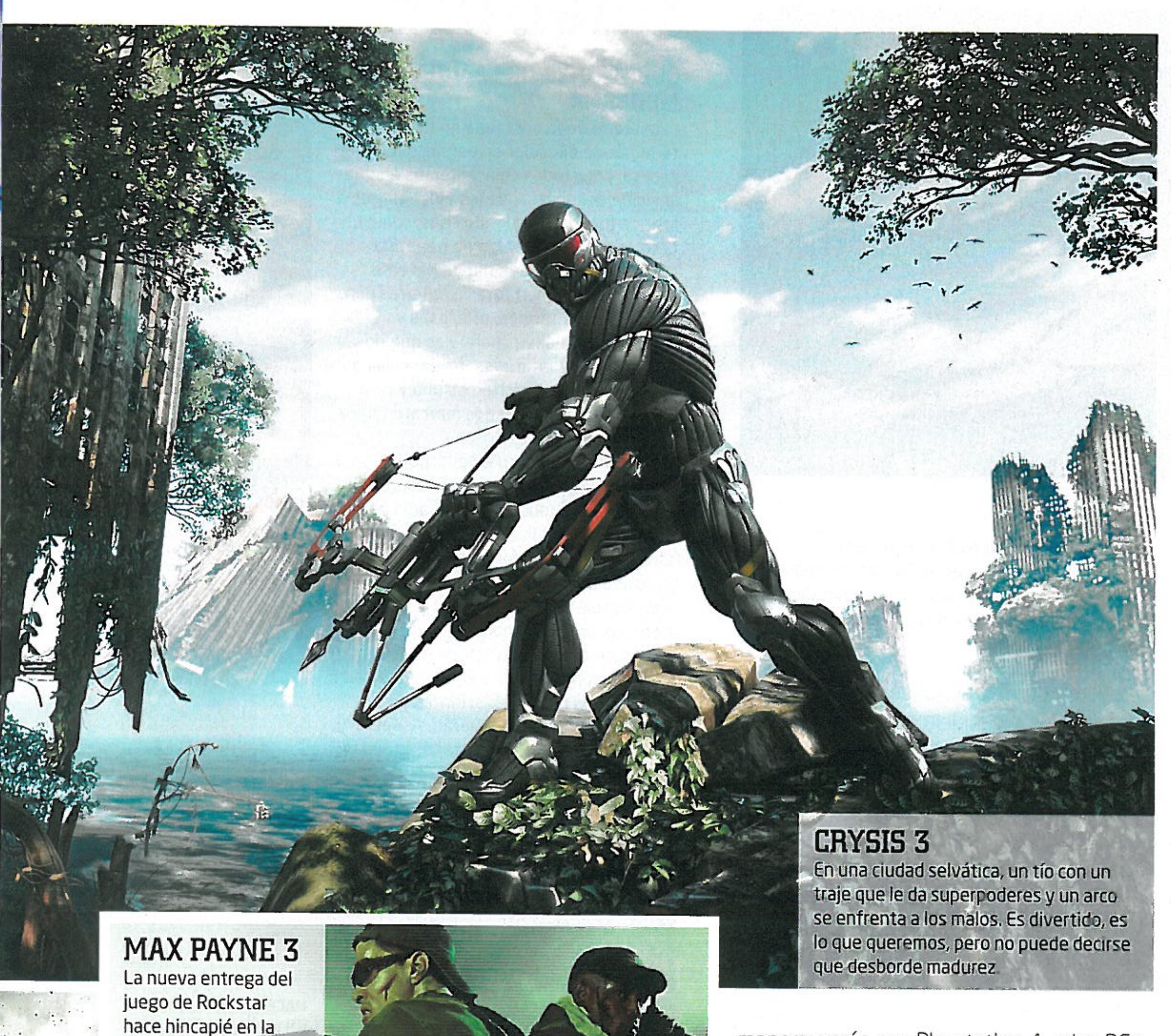
Pero no es eso exactamente de lo que estamos hablando. Se trata más bien de si los videojuegos están en una etapa aún adolescente, si nos queda mucho que ver, si tiene algún sentido que cuando el taxista nos dice con un respingo "pero eso son cosas de críos", siempre respondamos con un "bueno, bueno, eso es ahora... ¡pero ya verá dentro de unos años!". Los jugadores estamos siempre esperando el advenimiento de un medio futuro que transforme nuestras vidas y nuestra forma de jugar, y solemos pensar que *Heavy Rain*, *Modern Warfare* o *God of War* son solo los aperitivos. "*Metal Gear Solid 4* tenía sus defectos, sí, pero ya verás, ya, esto es un preámbulo, lo bueno tiene que llegar". O dicho de otra







Llevamos todo el mes jugando sin parar al *Pixel Junk Sidescroller*. Hala, ya está. Ya lo hemos dicho.



CRYSIS 3
En una ciudad selvática, un tío con un traje que le da superpoderes y un arco se enfrenta a los malos. Es divertido, es lo que queremos, pero no puede decirse que desborde madurez.

MAX PAYNE 3
La nueva entrega del juego de Rockstar hace hincapié en la caída en desgracia de Max, con abundancia de consumo de medicamentos y alcohol, pero con una mecánica de juego de acción tradicional.

manera: verás con Playstation 4, o los PCs de dentro de dos generaciones, o las portátiles de 2020 and beyond... Siempre, siempre, pensando en lo que tiene que venir, en que los DLCs van a arreglar nuestros problemas, en que la futura edición del E3 va a ponerlo todo patas arriba, y que si no es este año será el que viene. Y así con todo: vale, *Heavy Rain* tenía algunos problemas de narrativa, pero el siguiente de Quantic Dream sí va a estar maduro-madurito.

Bueno, pues la noticia es inevitable y muy obvia: los videojuegos ya son un medio maduro.

Podríamos considerar que en los tiempos de los 8 bits había un medio sin ter-

Para saber más



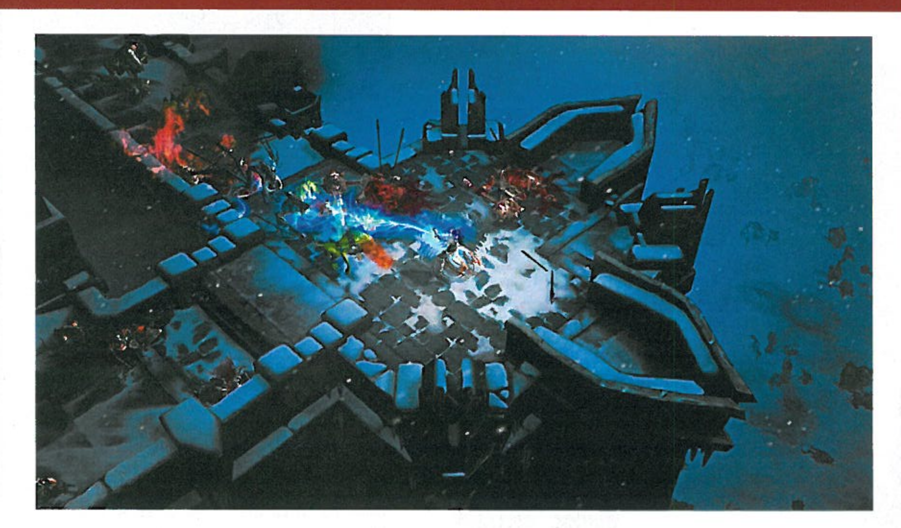
MIYAMOTO SOLIVIANTA A LA ALTA CULTURA

No es demasiado maduro, lo reconocemos, pero ver cómo los críticos culturales a quienes se les llena la boca con la muy rancia distinción entre alta y baja cultura se han tirado de los pelos por el te pongas como te pongas, muy impepinable premio Príncipe de Asturias a Shigeru Miyamoto, proporciona un considerable regocijo maquiavélico.
Es el acta de madurez que no necesitamos los que somos suficientemente maduros como para saber que no hace falta un acta de madurez, no sé si me explico. Pero viene bien para que quienes ven las letras grandilocuentes, la música clásica y el cine de toda la vida como una cultura de clase A y los tebeos, el rock, los videojuegos y la tele como una cultura menor, reciban un buen soplamocos desde dentro.

Miyamoto no necesita el reconocimiento de nadie: quienes jugamos sin darle vueltas a la cuestión más allá de procurar hacerlo con los que más nos divierten, sabemos cuál es la importancia cultural de Miyamoto. Las pataletas de quienes no entienden las formas narrativas no lineales o la estética influida por la cultura pop, sencillamente, son los últimos estertores de una cultura fosilizada. Y sí, un premio siempre está bien, un premio siempre da nombre y prestigio. Pero francamente, no hay premio como haber creado el videojuego más importante de todos los tiempos.

Supera eso, jefe de cultura del ABC.

El concepto "jugar una y otra vez al mismo nivel" de *Max Payne 3* nos tiene hipnotizados.



minar de cocer (aunque también vamos a dejar clara una cosa: los matamarcianos laterales -o cenitales- o la lucha en 2D eran géneros finiquitados en la mecánica, no necesitaban la tridimensionalidad para nada). Juegos que querían llegar más allá, pero no tenían la tecnología necesaria. Juegos que querían contar historias, mostrar mecánicas, reflejar mundos más complejos y simplemente no podían. Los noventa acabaron con todo eso: la llegada de las 3D por un lado y el éxtasis de las 2D con los mejores juegos de mecánica clásica jamás programados fueron un punto de inflexión para el medio, un asomarse, desde lo alto de la colina, que todo lo que le quedaba por mostrar era ya dejarse llevar.

Creedme: todo lo que queréis en un juego de tiros en primera persona estaba ya, de un modo u otro, en *Doom*: la emoción, el frenesí, la mecánica, la violencia, la claustrofobia. Se ha sofisticado, por supuesto. Ha aumentado el volumen y el tamaño, si queréis, pero el medio no ha madurado desde entonces. Los juegos de exploración y aventura siguen siendo una depuración de los primeros *Tomb Raider*, e incluso oteando más atrás, de ciertos elementos de las aventuras gráficas. Los juegos de lucha son siempre un perfeccionamiento (cuando lo son) de mecánicas que tienen décadas. Y no pasa nada: nos encanta reencontrarnos con gameplays familiares y géneros que jugamos sin necesidad de libros de instrucciones, pero en cierto sentido, los videojuegos no van a ir más allá. Los géneros han sido todos cubiertos desde hace décadas: la llegada de las 3D propició la acción en primera persona y sí, se podrá mejorar el realismo, se podrá mejorar el control y la espectacularidad, pero las bases llevan años bien asentadas.

De hecho, todo ciclo creativo tiene su correspondiente etapa de decadencia, y en ocasiones observo la actual moda de los controladores por movimiento, giroscopios, multicámaras y realidad inmersiva como una suerte de etapa decrépita de lo que ya conocimos. Eso podría suponer muchas cosas: o un apocalipsis para el medio que acabe con todo y reestructure estéticas, mecánicas y trasfondos, o bien un nuevo medio en el que las nuevas tecnologías den pie a videojuegos que no podemos barruntar en este momento y que, posiblemente, ni se llamarán videojuegos. Claro, que también puede que sigamos como en los últimos tres años, recibiendo y elogiando juegos clónicos a golpe de E3 y asegurando que el año que viene sí que sí, que la auténtica revolución está a la vuelta de la esquina. ■

DIABLO III
La ambientación tipo D&D, cuya última prolongación es el juego de Blizzard, es todo un guiño a los tiempos en los que los treintañeros nos preocupábamos menos por las facturas y más por los bocatas.

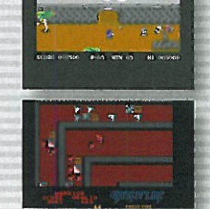
MONDO VIEJUNO ¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!



¿Es el retro infantil?

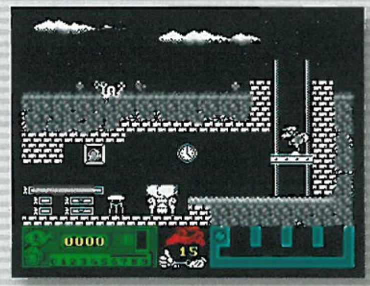
CUESTIONES DE LA VIDA MODERNA

El misterio de la nostalgia no lo vamos a terminar de dilucidar en este espacio tan escaso, pero todos coincidiremos en que la visión del pasado, de los videojuegos a los que jugábamos siendo críos, como un tiempo mejor, tiene algo de negativa terca e infantil a terminar de hacerse adulto. Mundos de fantasía, guerras pop, fontaneros saltarines, princesas y castillos... realidades paralelas que no toleramos, por infantiles, en películas o libros. Pero que revisitamos una y otra vez en los juegos que nos marcaron hace dos o tres décadas.
Hay algo de inmaduro en ello, por supuesto, de querer volver a saborear la madalena de Proust pixelada, aquí en bocadillo de Nocilla, sandwich de sobrasada o cualquiera que sea la guarrada que nos ponían para merendar. Pero también hay un rasgo inequívocamente amargo y, por tanto, adulto, en la recuperación de los juegos que nos marcaron, en la actividad retro en definitiva: el de ser conscientes de que aquellos tiempos no volverán. Asúmelo y conectar la NES de nuevo tendrá todo el sentido del mundo.





JUEGOS SENCILLOS, CONCEPTOS INMORTALES. Para qué complicarnos



ATRACAR EL BANCO de España. Infantil, sí, pero quién no se identifica con eso.

HACER EL ASNO EN el cole. Era divertido entonces, es divertido ahora.



HITMAN™
ABSOLUTION

EL AGENTE 47 SE DESPIDE DE SUS AMIGOS DE MARCA PLAYER.
GRACIAS POR TODOS ESTOS AÑOS. NOS VEMOS EN LA PRÓXIMA MISIÓN.

THE ORIGINAL ASSASSIN



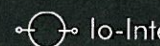











SQUARE ENIX


*Por favor, consulta en la tienda donde has obtenido esta tarjeta de pre reserva las condiciones y proceso de la misma. Cada empresa desarrolla las reservas de producto de manera distinta y deberás asesorarte y aceptar las condiciones antes de acceder a ella.
©2012 IO INTERACTIVE A/S. IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo are trademarks of Square Enix, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, XBOX LIVE y los logos de Xbox son marcas comerciales de Microsoft group of companies y son usadas bajo licencia de Microsoft. All other trademarks are the properties of their respective owners.



TODO LO QUE DEBES SABER













DESDE L.A. CON AMOR

Una edición frenética de la feria de juegos más grande...

TE CONTAMOS TODO LO QUE PUDIMOS VER EN LOS ÁNGELES



Microsoft: Página 36

E3 2012

La nueva generación de videoconsolas no hizo acto de presencia este año. Pero a falta de hardware bueno es el software.

Un año más en Marca Player no nos hemos querido perder la cita más importante del año en lo que a videojuegos se refiere. Este año hemos dejado a Xcast al mando de la nave y nos hemos ido unos cuantos para Los Ángeles. En esta ocasión las miradas estaban puestas, más que en Wii U, en la remota posibilidad de que Sony o Microsoft mostraran por primera vez un logo, una cinemática o un prototipo de la nueva generación que se viene rumoreando desde hace ya un par de años y que las casas no se cansan de desmentir una y otra vez. Sin embargo, las novedades del hardware se redujeron únicamente a la consola de Nintendo, que ofreció un buen puñado de juegos tanto de first como de third parties. Microsoft apostó todo a *Halo 4* y al sorprendente SmartGlass, un nuevo modo de control basado en tabletas que promete ser muy innovador. Por su parte, Sony enseñó al mundo la evolución de Move como concepto, trasladándolo de los juegos casual al mundo editorial de la mano de J.K. Rowling.

En cuanto a las novedades más impactantes, la palma se la llevó Ubisoft, que se reconcilió con el gran público gracias a megatítulos como *ZombiU*, el gran *Assassin's Creed III* o el ya esperadísimo *Watch Dogs*, el retorno de Jade Raymond al mundo de los vivos. En cuanto al resto, *Halo 4*, *Black Ops 2*, *The Last of Us*, *God of War Ascension*, *Tomb Raider*, *Dead Space 3*, *Star Wars 1313* o el allí desvelado *Beyond Two Souls* fueron también muy celebrados.

Mención especial también para *The Elder Scrolls Online*, que se mostró a puerta cerrada y que nos dejó con la boca abierta. ¿Tendrá Bethesda la receta para ganar a *WoW*?

Viajamos hasta Los Ángeles para daros fe de todas las novedades que se han presentado en el E3 2012, la feria más importante del 'Planeta Videojuego'. El evento abrió sus puertas a la innovación, con nosotros como testigos.

> *Gustavo Maeso, Jaume Esteve, Gina Tost, David Sanz*



Sony: Página 37



Nintendo: Página 38



Lo mejor del E3: Página 39



Y también... Página 44

MICROSOFT

El Jefe Maestro llega al rescate de Xbox

LA FRANQUICIA ESTRELLA DE MICROSOFT FUE EL PLATO FUERTE DE SU CONFERENCIA

La compañía de Seattle fue la primera en desvelar sus cartas ante el público de Los Ángeles. Y muy pocas sorpresas se dejaron ver en su conferencia, pero esta ha sido la tónica general del E3. El plato fuerte de la presentación fue *Halo 4*, que mostró un espectacular vídeo de su campaña y se metió al auditorio en el bolsillo. El resto de novedades: el nuevo *Dance Central 3*, un juego de fitness para Kinect apadrinado por Nike y dos anuncios muy por encima: *Matter* y *Lococycle*. Lo mejor, los vídeos de *Splinter Cell Blacklist* y *Tomb Raider*. Echamos de menos más atención a *Gears of War: Judgment*, al cual se le dedicaron apenas 20 segundos.

LO MEJOR



SmartGlass, la experiencia Xbox en todos tus dispositivos

Además de los juegos presentados, sin duda la mayor novedad que anunció Microsoft en su conferencia del E3 fue SmartGlass, una tecnología que va a permitir, a partir del próximo otoño de este año, extender la experiencia Xbox a todos nuestros dispositivos: smartphones, tabletas, etc. Sea cual sea el sistema operativo (Windows, Android o iOS) podremos conectarnos a nuestra Xbox 360 y convertir cualquier televisor en un Smart TV. Además: Internet Explorer en 360, Xbox Music...

EXCLUSIVAS



HALO 4

Vuelve el Jefe Maestro y lo hace en serio. En la campaña unos nuevos seres, los Prometheans, hacen acto de presencia. Y viene cargado de nuevos modos multijugador, misiones cooperativas...



GEARS OF WAR: JUDGMENT

Poco vimos de la cuarta entrega de *Gears of War*, pero al menos se han publicado nuevas pantallas. La precuela de la saga estará esperando un mejor momento para mostrarse en todo su esplendor.



FORZA HORIZON

El título de conducción de Xbox evoluciona y se moderniza. Todo lo bueno de la saga sale de los circuitos y nos propone un juego mucho más abierto, mucho más cañero.



DANCE CENTRAL 3

La exitosa saga de baile para Kinect llega a su tercera entrega. Harmonix ha puesto el acento en el elemento más social del juego con un nuevo modo batalla, además de añadir un atractivo modo libre.



NIKE+ KINECT TRAINING

Presentado como el futuro del fitness en colaboración con Nike. Todo tipo de estadísticas, programas especializados y de seguimiento. Compatible con Windows Phone y Xbox Live.



FABLE: THE JOURNEY

Ya sin el gran Molyneux detrás del proyecto, la saga apuesta decididamente por Kinect como modo de juego. ¿El resultado? Un Albión visto a través de la perspectiva total del jugador.

SONY

Sony no sorprende, pero sí impresiona

LOS EXCLUSIVOS MARCAN LA VANGUARDIA TÉCNICA DE ESTA GENERACIÓN

Es cierto que nos hubiera gustado quedarnos boquiabiertos por alguna inesperada novedad -¿alguien dijo PlayStation 4?-. La mayoría de títulos que fueron presentados ante la prensa asistente estaban cantados hace tiempo (excepto *Wonderbook*), pero lo cierto es que los juegazos exclusivos que se avecinan para sus plataformas son, cuanto menos, de lo mejor que veremos en los próximos meses. David Cage y su estudio Quantic Dream prometen rayar los límites técnicos de esta generación con *Beyond: Two Souls*, mientras que los genios de Naughty Dog pretenden sobrecogernos con las hiperrealistas animaciones de su esperado *The Last of Us*.

LO MEJOR



La conectividad entre plataformas comienza de verdad

Una de las promesas que sí parece que empieza a cumplirse seriamente es la del juego cruzado entre PS3 y PS Vita. Los títulos más sonados que harán buen uso de esta esperada característica serán *Assassin's Creed III: Liberation*, *PlayStation All-Stars Battle Royale* o *Street Fighter X Tekken*. Eso sí, cada uno de ellos lo explotará de forma diferente.

EXCLUSIVAS



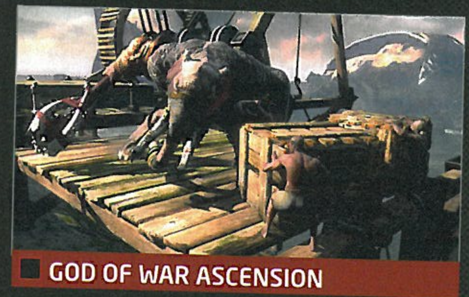
THE LAST OF US

El mismo equipo responsable del éxito de *Uncharted 2* nos presentó un increíble vídeo para mostrarnos por primera vez cómo será la jugabilidad de este esperadísimo survival horror que llegará el próximo año.



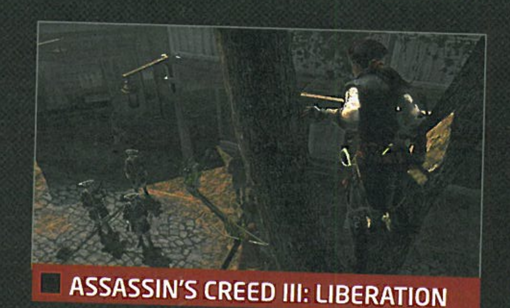
BEYOND: TWO SOULS

Bajo un motor gráfico asombroso, los creadores de *Heavy Rain* nos desvelaron su nuevo proyecto. Un título que tendrá una jugabilidad similar a su predecesor, con un guion lleno de suspense y sucesos paranormales.



GOD OF WAR ASCENSION

'Nada nuevo bajo el sol' respecto a la cuarta parte de esta magnífica saga hack'n slash. Sony desveló un vídeo con escenas de la campaña que esta vez nos contará los inicios del general espartano Kratos.



ASSASSIN'S CREED III: LIBERATION

La aclamada franquicia se estrenará en PS Vita con una historia paralela ambientada en la Revolución Americana, pero con una protagonista femenina de sangre francesa y afroamericana llamada Aveline.



COD BLACK OPS: DECLASSIFIED

Junto con la salida de *Black Ops II*, la multimillonaria franquicia debutará en la portátil de Sony este otoño con una suerte de spin-off que, según afirman, tendrá características cruzadas con el juego de sobremesa.



EL LIBRO DE LOS HECHIZOS

La aclamada escritora J.K. Rowling colabora con London Studios para dar vida al primer título creado para *Wonderbook*, un nuevo periférico con forma de libro físico que hará uso de la Realidad Aumentada.

NINTENDO

La única nueva videoconsola de la feria

NINTENDO SE CENTRÓ EN PRESENTAR EL CATÁLOGO DE LA NUEVA PLATAFORMA

Juegos, juegos y más juegos. Nintendo centró su conferencia del E3 en la oferta de software que va a acompañar a Wii U durante sus primeros días. Un catálogo en el que destacan dos palabras por encima del conjunto, jugabilidad asimétrica, y en el que se nota el esfuerzo de Nintendo por recuperar al jugador hardcore. De ahí que los dos títulos más sonados del catálogo de Wii U hayan sido *ZombiU*, un espectacular survival horror de zombis y *Batman: Arkham City: Armoured Edition*, una edición supervitaminada del éxito de Warner especialmente diseñada para la nueva plataforma.

LO MEJOR



Jugabilidad asimétrica, o cómo jugar con dos pantallas

¿Qué es eso de la jugabilidad asimétrica? Es el nombre que Nintendo le ha dado a la combinación de la tableta con los mandos, lo que creará situaciones diferentes en función del control que tengamos entre las manos. Eso sí, la Gran N tiene claro que Wii U no empieza y acaba en el juego social y que el componente jugón tiene que recuperar un papel de privilegio.

EXCLUSIVAS



NINTENDO LAND

Un Juegos Reunidos con el alma de Nintendo latiendo en su interior. Multijugador total, este título apostará por 12 versiones de juegos clásicos de la firma adaptados para jugar en compañía. Como una evolución del *Mario Party*.



ZOMBIU

Sin duda, la gran sorpresa del catálogo de Wii U. Un título de zombis que incorpora multitud de funciones para el pad, como el control del inventario, modo francotirador, interacción con el entorno...



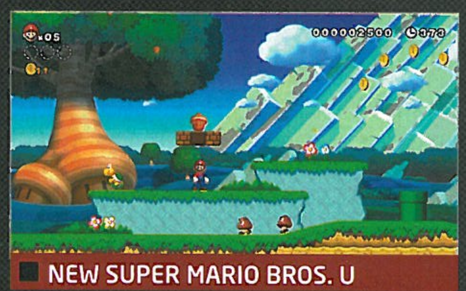
BATMAN: ARKHAM CITY A.E.

El nuevo gamepad también tendrá una peso especial en la revisión del gran título de Warner Bros. Podremos interactuar con la pantalla, seleccionar las diferentes armas del arsenal, guiarnos a través del mapa...



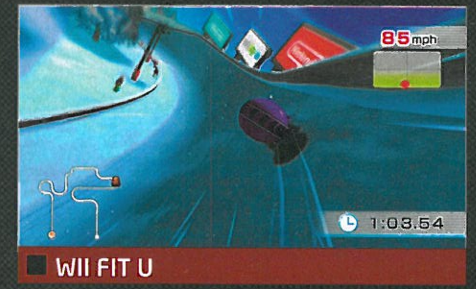
PIKMIN 3

La evolución de *Pikmin* con la llegada de Wii U. Se podrá llegar a un nivel muy elevado de detalle de cada elemento del escenario, incluirá materiales que deberán usarse para superar los diferentes obstáculos, etc.



NEW SUPER MARIO BROS. U

¡A recoger monedas con el pad de Wii U! Ofrecerá la posibilidad de cuatro jugadores e incluirá funcionalidades para el pad, siempre relacionadas con la estrategia dentro del avance del juego.



WII FIT U

Wii Fit da un pasito más allá con nuevas actividades gracias al mando de Wii U. Lo más interesante es que funcionará independiente del televisor, y se podrá hacer ejercicio sobre el Wii Pad y el mando con pantalla.

LO MEJOR DEL E3









Watch Dogs

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ubisoft Montreal**
Editora: **Ubisoft**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2013**

LO MEJOR | WATCH DOGS

Gran Hermano, el videojuego

EL SORPRESÓN DE LA FERIA. LA MAYOR APUESTA DE UBISOFT PARA LO QUE QUEDA DE GENERACIÓN

Watch Dogs basa su propuesta alrededor de una idea sencilla y aterradora a partes iguales: en la sociedad actual en la que todos estamos conectados a la red, no hay lugar en el que no podamos escondernos ni información a la que no podamos acceder.

Nos pondremos en la piel de un espía capaz de acceder a toda la información conectada a la red. Esta afirmación puede sonar a generalidad, pero si nos ponemos específicos podremos darnos cuenta de que se refiere a casi todo: teléfonos móviles, registros informáticos, la iluminación de una ciudad o su sistema de semáforos. Vamos, que no va a haber objetivo que se nos resista.

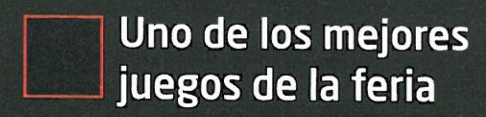
Esa es la idea sobre la que va a girar ***Watch Dogs***, un mundo abierto basado en la ciudad de Chicago en el que la tecnología será nuestro aliado para poder progresar en la historia. La sensación que ha producido entre el público es parecida a la que despertó en su día el primer *Assassin's Creed*. Una mezcla de asombro y admiración hacia un proyecto que, sin hacer nada radicalmente nuevo, aporta varias ideas más que interesantes: la interactuación con el entorno, la posibilidad de aprovecharnos de él, la idea de tener que actuar uno, o incluso dos, pasos por delante de nuestros rivales.

Watch Dogs abre una nueva perspectiva a la hora de abordar un sandbox. Y todo lo hace, por si no fuera suficiente, con un acabado técnico que nos ha dejado boquiabiertos por el realismo del Chicago en el que se ambienta el título. Desgraciadamente, todavía queda un año para catarlo.





El nuevo juego de los creadores de Uncharted



Uno de los mejores juegos de la feria



The Last of Us

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Naughty Dog**
Editora: **Sony**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2013**

LO MEJOR | THE LAST OF US

Sobrevive como puedas tras el holocausto

EL ESPERADO TÍTULO DE NAUGHTY DOG SE MUESTRA EN MOVIMIENTO Y EN TODO SU ESPLENDOR







The Last of Us ha dado la cara de una vez por todas en este E3 en el que hemos podido ver el juego en movimiento y las sensaciones son inmejorables. La mano de Naughty Dog se nota en todo momento, pero la firma ha querido escalar un peldaño más. Puede que técnicamente la diferencia no sea muy notable, pero sí lo es en su concepto: en ***The Last of Us*** tendremos que racionarlo todo para que nuestra aventura tenga éxito.

De ahí que hayamos visto que nuestro protagonista tendrá una barra de vida, muy a la antigua usanza, porque los medicamentos van a escasear, así como las balas. A puerta cerrada, los miembros de Naughty Dog nos contaban que ese era un pilar fundamental del planteamiento del juego y que nos iba a obligar a adoptar una estrategia en todo momento. En la demo a puerta cerrada pudimos ver como los objetos del inventario nos pueden dar diversas soluciones. Si en el vídeo de presentación del E3 se pudo ver al protagonista preparando un cóctel molotov, también es cierto que los mismos elementos que servirán para crear esa arma son los necesarios para crear un kit médico. De nuevo, decisiones en la táctica a seguir que influirán en nuestro acercamiento al juego.

TOP 5 Mejor sorpresa

1


Wonderbook

La presentación de ***Wonderbook*** nos dejó con ganas de volver a ser niños y jugar con varitas y realidad aumentada.

2


Xbox SmartGlass

Hizo que más de uno pensara que Microsoft se había adelantado a Wii U supervitaminando su consola.

3


El primer juego de la saga sin Bungie

Misiones cooperativas para 4 jugadores

LO MEJOR HALO 4



Microsoft despierta al Jefe Maestro

Halo 4

Género: **Acción**
Desarrolladora: **343 Industries**
Editora: **Microsoft**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Invierno 2012**

VUELVE EL JEFE MAESTRO, VUELVE CORTANA Y VUELVE LA LUCHA CONTRA EL PACTO. PERO HAY MUCHAS SORPRESAS







El Jefe Maestro ha pisado tierra en un nuevo planeta, de entorno selvático, donde también hay presencia de los conocidos Covenant. Pero estos no serán sus únicos enemigos, ni tampoco los más fieros. Aquí hacen acto de presencia los Prometheans, unas criaturas creadas por los Forerunners que muestran unos extraños comportamientos violentos y gregarios. Un dolor de cabeza para el Jefe, que tendrá que aprender a eliminarlos.

Además de la campaña, en Los Ángeles hemos tenido ocasión de probar el apartado multijugador de *Halo 4*, uno de los puntos fuertes de la licencia. Aquí disfrutamos de nuevas opciones de personalización y de dos modos de juego: una matanza por equipos (Team Slayer) y un nuevo modo de todos contra todos al estilo 'matar al rey'. Esta nueva modalidad es frenética y muy divertida, con mapas pequeños y verticales, donde se reciben recompensas, sobre todo, por matar al rey, que va cambiando constantemente de titular dependiendo de la puntuación. A la personalización estética de los jugadores se le unen nuevos packs tácticos que incluyen nuevas armas, nuevos escudos, una visión para ver a través de las paredes, hologramas, etc.

Pero el multijugador ha ganado, además de en su faceta competitiva, en el modo cooperativo. La modalidad Spartan Ops es una tercera opción que alargará mucho más la vida del juego.

Watch Dogs

El nuevo proyecto de Jade Raymond dejó a todos con la boca abierta. Nadie se esperaba un *GTA* tan oscuro.

4



Splinter Cell: Blacklist

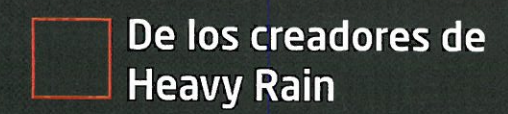
No se sabía nada, así que ***Splinter Cell: Blacklist*** fue una de las más gratas sorpresas entre los asistentes.

5



The Stick of Truth

Los creadores de South Park subieron a escena para presentar su videojuego y reírse de la multiplataforma.



De los creadores de Heavy Rain



La protagonista es la actriz Ellen Page



LO MEJOR | BEYOND: TWO SOULS

Beyond: Two Souls

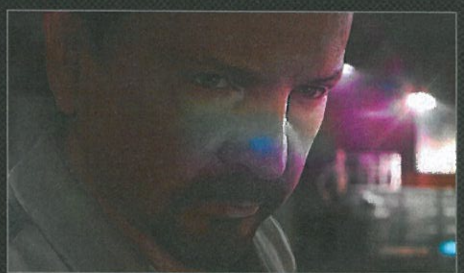
Género: **Acción**
Desarrolladora: **Quantic Dream**
Editora: **SCEE**
Jugadores: **1**
Online: **S/C**
Lanzamiento: **2013**

Un Heavy Rain desde el más allá

SI SONY ABRIÓ SU CONFERENCIA DEL E3 CON *BEYOND*, ERA PORQUE ALGO GORDO SE TRAÍA ENTRE MANOS







Beyond se centra en la historia de Judy Holmes, una niña a la que acompañaremos durante quince años en su viaje junto a un ente, llámale ente, llámale fantasma, por algunos de los rincones de Estados Unidos.

Hay varios aspectos que hacen de *Beyond* un título interesante. Su apartado gráfico y sus animaciones son de primera. En el juego tendremos la posibilidad de comprobar de primera mano los resultados del salto gráfico gracias a su protagonista, Judy Holmes, que estará interpretada por Ellen Page, la actriz que en su día dio vida a Juno y a la que podremos reconocer casi de inmediato.

En el E3 pudimos ver una demo que explicaba algo mejor la relación de Judy con el fantasma, el segundo protagonista de *Beyond* y del que poco sabemos hasta el momento. Eso sí, Quantic Dream nos desveló que el ente será un personaje jugable, y pudimos ver cómo interactuaba con el entorno, ya fuera divirtiéndose a costa de los personajes que pueblan el escenario o avisando a Judy de una posible amenaza. Acción y Quick Time Events al estilo *Heavy Rain* fue lo que pudimos ver en la demo de gameplay que nos ofreció Quantic Dream en el E3. Un juego que apunta muy, muy alto.

TOP 5 Mejores momentos



1 Miyamoto

Abrió la conferencia de Nintendo con un Pikmin en el bolsillo y ganándose a la audiencia con su sonrisa habitual.



2 Usher

Cuando la conferencia de Microsoft se estancó, apareció Usher para subir el mojo de la sala un 500%.

3



Utiliza a fondo el Wii U pad de la nueva consola

Tal vez cuenta con el mejor tráiler del E3 2012

LO MEJOR ZOMBIU

Infectados hijos de la Gran Bretaña

OTRA DE LAS SORPRESAS DEL E3 DE LA MANO DE UBISOFT, QUE ESTUVO SEMBRADA. CAÑA PARA WII U



ZombiU

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Por confirmar**







Sin duda, uno de los juegos que más hype ha generado entre los asistentes al E3 ha sido *ZombiU*. En un alarde de resurrección a lo ave fénix, Ubisoft se ha metido en el bolsillo a todo el mundo gracias a este juego de acción que a priori explota todas las posibilidades del revolucionario Wii U pad de la nueva consola de Nintendo.

Un juego de acción en primera persona en el que controlaremos todos los elementos relativos al desarrollo de la acción a través del mando. Cambio de armas y el resto de inventario, escáner de zona, cámara subjetiva, interacción con ítems e hitos del escenario, cambio de modos de ataque...

ZombiU nos llevará a un Londres devastado por una plaga de infectados a la que tendremos que hacer frente con lo que la propia Ubisoft ha denominado Bug Out Bag, que no es más que una metáfora para hacer del Wii U gamepad nuestra "mochila-pip boy" particular. Mucha sangre infectada, vísceras volando y adrenalina es lo que promete *ZombiU*, y los gritos de entusiasmo en las conferencias de Ubisoft y Nintendo son la prueba de que la firma francesa ha comenzado con muy buen pie.

Schafer y Gilbert

Encontrarte en el autocar con Tim Schafer y Ron Gilbert sentados con la plebe. ¡Grandes!



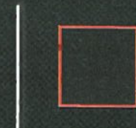
Tony Hawk

El mismísimo Tony Hawk jugando a *Tony Hawk*. El universo se pliega sobre sí mismo.

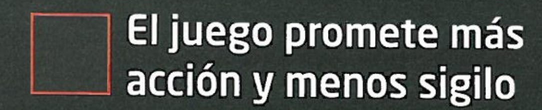


Snoop Dog

Que Snoop Dog llegue al stand de Namco a promocionar *Tekken* y pregunte por el nuevo *Madden*.



Una de las sorpresas de la conferencia de Xbox







LO MEJOR | SPLINTER CELL BLACKLIST

Splinter Cell Blacklist

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2013**

Sam Fisher vuelve al tajo

LA SAGA SE REINVENTA CON UN JUEGO DE ACCIÓN MÁS BRUTO



Sam Fisher regresa por sus fueros con ***Blacklist***, una nueva aventura que nos llevará a la frontera de Irak e Irán seis meses después de los acontecimientos de *Conviction*, en un momento especialmente delicado para el Gobierno americano. Tanto que Third Echelon se va al garete y el bueno de Sam tendrá que montar él solito un nuevo 4th Echelon y dejarse de historias personales y zarandajas y ponerse a salvar el mundo de nuevo. Se ha incluido Kill in Motion, un modo de eliminar de forma bastante rápida y efectista los retos más complicados de los clásicos *Splinter Cell*.

LO MEJOR | RESIDENT EVIL 6 | Multi

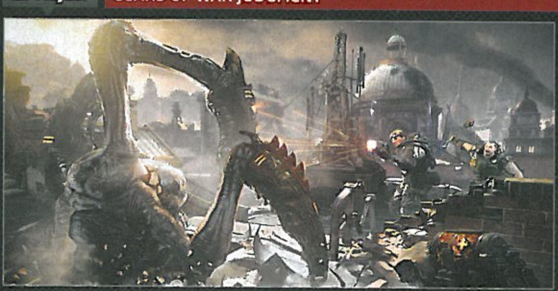


Género: **Acción**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Sin confirmar**

Tres personajes, tres estilos

El "reinicio" de la meta saga de Capcom no puede tener mejor pinta. Recuperado Leon para la causa, nuevo cooperativo, muchísima acción y un sinfín de explosiones a diestro y siniestro.

LO MEJOR | GEARS OF WAR JUDGMENT | 360



Género: **Acción**
Desarrolladora: **Epic Games**
Editora: **Microsoft**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2013**

Marcus Fenix tendrá que esperar

La nueva entrega de *GoW* tiene como protagonistas a Cole y Baird, compañeros de batallas de Fenix y Santiago. Más escenarios, más acción y más cooperativo de infarto.

LO MEJOR | METAL GEAR RISING REVENGEANCE | 360 PS3 PC



Género: **Acción**
Desarrolladora: **Platinum Games**
Editora: **Konami**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Por confirmar**

Cortado en lonchas finísimas

El juego es un spin off en toda regla en el que destacan la acción a borbotones, mucha sangre y un ritmo frenético con el que nos vamos a pasar el día cortando casi cualquier elemento del escenario.

LO MEJOR



PS3



Género: **Acción**
Desarrolladora: **Sony**
Editora: **SCEE**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **Sin confirmar**

Reiniciando a Kratos

El regreso de Kratos ya se estaba haciendo esperar. En el E3 se ha podido ver un gameplay literalmente brutal. Cadenas al viento, cabezas arrancadas por doquier y cien mil movimientos.

TOP 5 Mejores descargas

1



Deadlight

Impresionante juego de zombis de scroll horizontal. Es made in Spain y llegará a Xbox. Compra obligada.

2



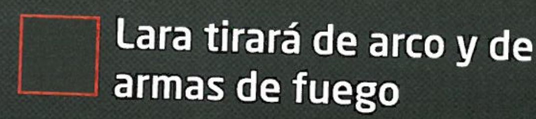
The Cave

Explora y evoluciona, de la mano de Ron Gilbert, la fórmula que tan buen resultado le dio a *Trine*.

3



El juego tiene dinámica de mundo abierto


Lara tirará de arco y de armas de fuego

LO MEJOR | TOMB RAIDER

Lara Croft en la isla de Perdidos

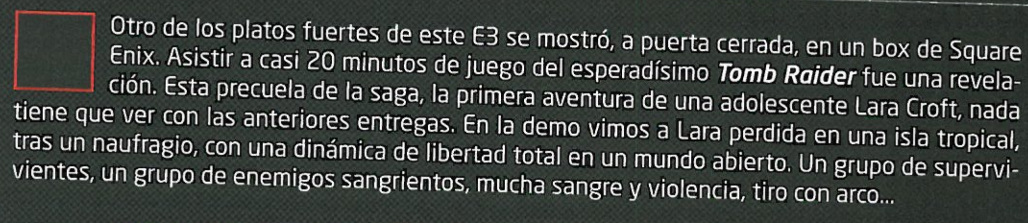
LA ARQUEÓLOGA ADOLESCENTE TENDRÁ QUE SOBREVIVIR





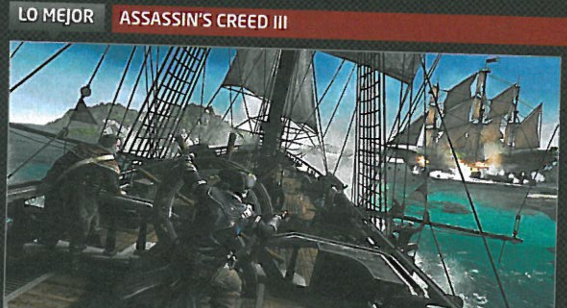

Tomb Raider

Género:
Acción
Desarrolladora:
Crystal Dynamics
Editora:
Square Enix
Jugadores:
1
Online:
Sin confirmar
Lanzamiento:
Marzo de 2013


Otro de los platos fuertes de este E3 se mostró, a puerta cerrada, en un box de Square Enix. Asistir a casi 20 minutos de juego del esperadísimo ***Tomb Raider*** fue una revelación. Esta precuela de la saga, la primera aventura de una adolescente Lara Croft, nada tiene que ver con las anteriores entregas. En la demo vimos a Lara perdida en una isla tropical, tras un naufragio, con una dinámica de libertad total en un mundo abierto. Un grupo de supervivientes, un grupo de enemigos sangrientos, mucha sangre y violencia, tiro con arco...

LO MEJOR | ASSASSIN'S CREED III

PC 360 PS3



Género:
Acción
Desarrolladora:
Ubisoft
Editora:
Ubisoft
Jugadores:
1
Online:
Sí
Lanzamiento:
31 octubre 2012

Piratas y nativos americanos

El hype en torno a ***Assassin's Creed III*** se ha incrementado tras todas las fases jugables que se mostraron en el E3. Esta nueva entrega de la saga cada vez pinta mejor. ¡Juegazo a la vista!

LO MEJOR | LOST PLANET 3

PC 360 PS3

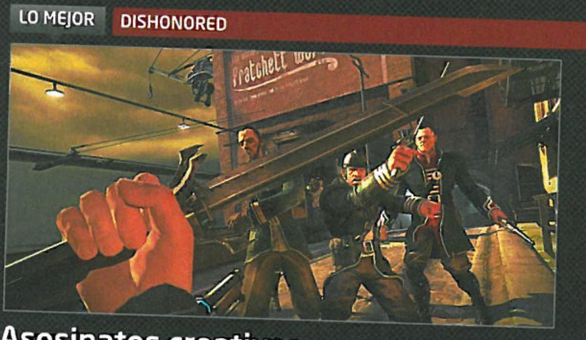
Género:
Acción
Desarrolladora:
Capcom
Editora:
Koch Media
Jugadores:
1-2
Online:
Sí
Lanzamiento:
2013

Vuelven la nieve y los bichos gordos

Capcom acepta las críticas recibidas por la segunda entrega y devuelve *Lost Planet* a sus inicios. Vuelven las nieves eternas, los bichos enormes y los robots gigantes. ¡Así sí!

LO MEJOR | DISHONORED

360 PS3 PC



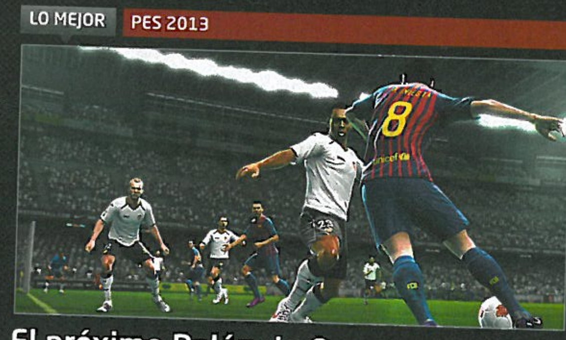
Género:
Acción
Desarrolladora:
Bethesda
Editora:
Bethesda
Jugadores:
1
Online:
Sin confirmar
Lanzamiento:
12 octubre 2012

Asesinatos creativos

Dishonored mostró en el E3 una demo de unos veinte minutos en los que vimos cómo se podía asesinar de diferentes maneras, ya fuera de forma sigilosa o arrasando con todo. Buena pinta.

LO MEJOR | PES 2013

360 PS3 PC



Género:
Deportivo
Desarrolladora:
Konami
Editora:
Konami
Jugadores:
1-2
Online:
Sí
Lanzamiento:
2012

El próximo Balón de Oro

Nos vais a permitir que os digamos que, este año sí, *PES* es una cosa muy seria. Una mayor simplicidad de movimientos y un juego más próximo y más accesible de primeras. Mucho más divertido.

Matter

Un juego con personajes al más puro estilo *Portal* que promete puzles manejados mediante Kinect.

4


The Unfinished Swan

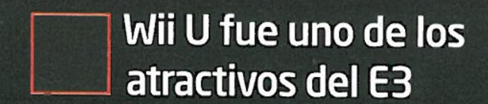
Ya llevamos un tiempo echándole el ojo a esta maravilla gráfica que llegará a PS Network. En el E3, maravilló.

5

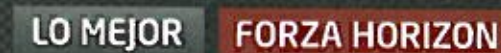

Wreckateer

Un interesante clon de *'Angry Birds'* en 3D manejado con Kinect. Derriba castillos a golpe de catapulta.

Como siempre, muy pocas sorpresas



Wii U fue uno de los atractivos del E3



LO MEJOR | FORZA HORIZON



Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Playground Games**
Editora: **Microsoft**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **23 octubre 2012**

La carretera es mía

Forza Horizon es la apuesta por hacerse con un terreno que este año está marcado por la salida de *NFS Most Wanted*. Un cuidado gráfico extremo unido a una conducción más cercana a los arcade.

LO MEJOR | NINTENDO LAND

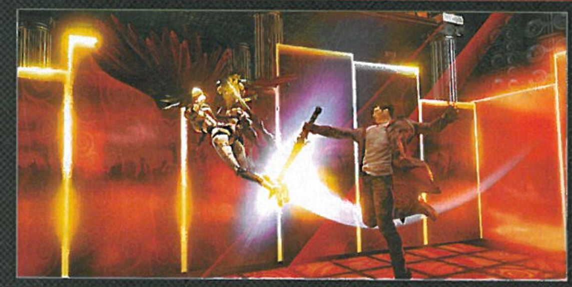


Género: **Party game**
Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Lanzamiento: **Finales 2012**

El parque de atracciones de Nintendo

Concebido como un título de minijuegos basado en las franquicias más famosas de Nintendo, este Nintendo Land está pensado para sacarle partido, en un pispás, al mando tableta.

LO MEJOR | DMC



Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ninja Theory**
Editora: **Capcom**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **15 enero 2013**

Miedo y asco en el limbo

Un *Devil May Cry* pasadísimo de rosca y que puede llamar la atención a aquellos que busquen un hack 'n slash diferente. Si tuviéramos que definir este *DmC* en una palabra, sería psicodelia.

LO MEJOR | ASSASSIN'S CREED III: LIBERATION



Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Jugadores: **1**
Online: **Sin confirmar**
Lanzamiento: **30 octubre 2012**

El juego más esperado de Vita

Personaje femenino para este spin-off exclusivo para Vita. Más saltos, asesinatos, acción y todo con la potencia de Vita llevada al límite. Además, se podrá comprar con un bundle completo.

LO MEJOR | SCRIBBLENAUTS UNLIMITED



Género: **Puzles**
Desarrolladora: **5th Cell**
Editora: **Warner Bros.**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **Finales 2012**

Dibujando con la Wii U

Una de las franquicias más originales. De nuevo habrá que tirar de imaginación para solventar los diferentes puzles. Incluirá un modo multijugador, y gracias al nuevo pad de Wii U todo es más fácil.

LO MEJOR | CALL OF DUTY: BLACK OPS 2



Género: **Acción**
Desarrolladora: **Activision**
Editora: **Activision**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2012**

Tiros en el futuro inmediato

Las dos demos que pudimos ver del shooter de Activision nos pusieron los dientes muy largos. El nivel con la ciudad de Los Ángeles bajo ataque es impresionante.

TOP 5 Lo + móvil

1 

Goblin Mobile

Juegazo de WeMade Entertaiment. Hack'n'slash de toda la vida exclusivo para iPhone. Nos encanta.

2 

Watch Dogs

El juegazo de Ubisoft vendrá acompañado de una aplicación para smartphones y tablets genial.

3 

Los juegos móviles tuvieron protagonismo

Ubisoft fue la compañía que salió más reforzada

LO MEJOR **NEED FOR SPEED: MOST WANTED** (360, PS3)



Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Criterion**
Editora: **EA**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Finales 2012**

Quemando rueda en la ciudad

Está de moda reiniciar sagas, así que EA repite título con ***NFS: Most Wanted***. Mismo espíritu que aquel, pero con gráficos hipervitaminados. Vuelven las competiciones en mundo abierto.

LO MEJOR **NBA 2K13** (360, PS3)

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **2K Sports**
Editora: **2K Games**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **5 octubre 2012**

Los reyes de la canasta

Ni una sola imagen podemos mostraros, pero os prometemos que tuvimos ocasión de ver el nuevo ***NBA 2K13*** en una demo privada en el E3. Pinta increíble e incluirá todo el All Star jugable.

LO MEJOR **TEKKEN TAG TOURNAMENT 2** (360, PS3)



Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Namco**
Editora: **Namco-Bandai**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Septiembre 2012**

Golpes a ritmo de hip-hop

La esperada nueva entrega de la saga *Tekken* se vistió de largo (o de corto, mejor dicho) en el stand de Namco-Bandai en el E3. El juego llegará después del verano y es canela fina.

LO MEJOR **NI NO KUNI: WRATH OF THE WHITE WITCH** (PS3)

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Level 5**
Editora: **Namco-Bandai**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **2013**

Rol nipón y animación de lujo

El impresionante RPG que preparan Level 5 y los estudios Ghibli (la Princesa Mononoke, etc.) ha mostrado todo su potencial en el E3. Una maravilla exclusiva para PS3 y que adoramos desde ya.

LO MEJOR **DEFIANCE** (360, PS3, PC)



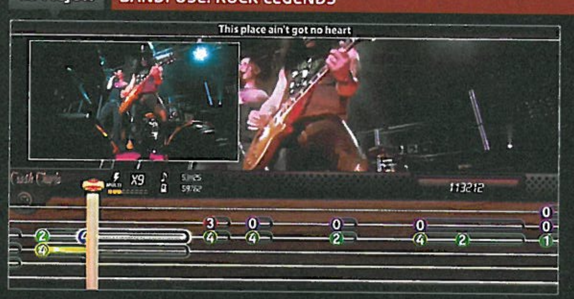


Género: **Shooter MMO**
Desarrolladora: **Trion Worlds**
Editora: **Trion Worlds**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Abril 2013**

Tiros masivos multijugador

El shooter MMO de Trion Worlds, que llegará a PC, 360 y PS3, mostró todo de lo que será capaz en el E3. Un juego tremendo con mucho potencial acompañado de una serie de televisión.

LO MEJOR **BANDFUSE: ROCK LEGENDS** (360, PS3)



Género: **Musical**
Desarrolladora: **Realta Ent.**
Editora: **Sin confirmar**
Jugadores: **1-3**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2013**

Toca la guitarra de verdad

Además de *Rocksmith*, de Ubisoft, ***Bandfuse*** fue la sorpresa musical del E3. Con Slash o Zakk Wylde de padrinos, este juego con guitarras reales se diferencia porque añade notación en tabulado real. Genial.

Gree

En el E3 se presentó la plataforma de juegos móviles japonesa Gree, repleta de juegazos.

4



Project Dragon

Project Dragon: The Roar From The Dungeon es un MMORPG de WeMade para Android e iOS espectacular.

5



Dead Trigger

Espectacular FPS con zombis para iOS y Android de Madfinger (los creadores de *Shadowgun*).

¡GRACIAS A

Hace casi cuatro años empezamos esta aventura con vosotros. Hoy acaba como comenzó, a vuestro lado.



Cuando *Marca Player* salió a la venta en octubre de 2008, muy pocos daban un duro por ella. A la casi recién estrenada crisis mundial se unía, en muchos casos, la mala fe y el deseo de que un proyecto que nacía con toda la ilusión del mundo se viniese abajo a las primeras de cambio. Bien, gracias a que vosotros y vosotras estuvisteis ahí y a que no desfallecimos a pesar de sacar cada mes dos revistas -entonces editábamos también ROX 360- y llenar de contenido suplementos, sites, blogs, redes sociales... hemos llegado a los 46 números.

Por estas páginas han pasado miles de invitados, reportajes, avances, reviews, noticias... pero lo más importante, han pasado muchos amigos. Desde estas páginas queremos hacerles un homenaje a tod@s los que han participado en *Marca Player* de un modo u otro.

Atrás quedan muchas horas de sueño perdidas en cada cierre, muchos kilómetros en avión, cientos de eventos realizados, miles de horas analizando juegos, otras tantas escribiendo sobre ellos.. En definitiva, casi cuatro años de historias y aventuras que habéis vivido con nosotros, cada mes en la revista o cada día en la web, Facebook o Twitter. Solo esperamos que perdonéis los errores que hayamos podido cometer -que seguro que han sido muchos- y que durante este tiempo hayáis disfrutado leyendo la revista. Podemos no ser los mejores, pero lo que sí nos diferencia es que esto SÍ ES UNA FAMILIA.



La primera sala

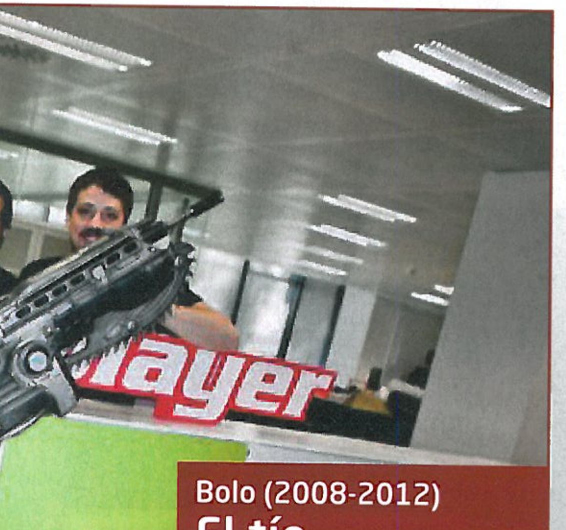
Tensas reuniones en nuestra primera sala de test. Si las paredes hablaran...



Haciendo el animal

Las mascotas de las compañías también estuvieron con nosotros (¡y con el Speaker!).

A TOD@S!



Bolo (2008-2012)
El tío de la pasta

Hace ya 4 años que me ofrecieron formar parte del proyecto Marca Player. Me decidí a dar el paso porque era un proyecto necesario para el sector y por el excelente equipo con el que he compartido más de 40 números de esta grandiosa revista. Y ahora nos transformamos. Un nuevo camino que recorrer con los que son ya grandes amigos y mejores profesionales. Muchas gracias a todos los que lo habéis hecho posible.



El mejor partido de la historia

Hemos querido ser diferentes siempre, hasta el punto de atrevernos a jugar contra vosotros, lectores, un partido de fútbol. El resultado fue lo de menos...







El duro día a día

Así animaba nuestro redactor jefe los días más aciagos y cansinos. ¡Todo delicadeza!

Lázaro Fernández (2008-2010)
Para siempre... ¡Marca Payo!

Parece que fue ayer cuando Gus, después de un ensayo con Inexceso, me preguntaba si me gustaría participar en un proyecto que aún estaba en pañales. Varios meses después lo dejé todo para unirme al equipo inicial de Marca Player, junto al que crecí como profesional y como persona en la búsqueda de la revista multiplataforma perfecta. Las reuniones, las charlas y los ánimos que David siempre nos dio a cada uno de los que formamos la revista para ir un poco más allá en cada cosa que nos proponíamos es algo que no se olvida y que marcó nuestras vidas para siempre. Inolvidables los viajes a Leipzig con Chema, a Londres con Gus, a Boston durante un 4 de julio, las reuniones importantes en el McDonald's, la grabación del reportaje para Insert Coin, los piques continuos y sanos con Xcast... Desgraciadamente, nada es para siempre, y vivimos una época de grandes y repentinos cambios; a pesar de haber estado desvinculado directamente de la revista desde hace más de dos años, sufro esta pérdida como un componente más de la redacción. Confío ciegamente en la capacidad de David, Gus, Chema, Juan, Sol, Juanma y demás "marcapayos" para levantarse de nuevo y contraatacar. ¡Ya sabéis que estaré ahí siempre que necesitéis un reportaje sobre Street Fighter! Gracias por todo y hasta pronto.

CASI 4 AÑOS DE TU MARCA 'PAYO'

Gbye!

Gustavo Maeso



Esta aventura se acaba... ¿o no?

Casi cuatro años y 46 números después echamos el cierre a Marca Player, y no está nada mal para ser una revista por la que muy pocos daban un euro hace cuatro años. Más allá de los logros y cagadas que hayamos cometido en sus páginas, Marca Player suponen para mí cuatro años inolvidables de mi vida, y encima rodeado de mis amigos, de mis hermanos. La continuación de nuestro trabajo en la Revista Oficial de Xbox 360. Y eso que cerrar mi fichaje por la ROX fue más difícil que el de Cristiano Ronaldo. Casi seis meses estuve 'atrapado' en el Diario QUÉ! hasta que me dejaron marchar. Y es que David, Chema y yo volvíamos a casa, porque el germen de Marca Player había sido GUplayer.com, aquella web que creamos en la redacción de Gaceta Universitaria años atrás, el proyecto 'Tilt'... Y es que cuando a David se le mete algo en la cabeza... Por eso ahora caemos, pero nos levantaremos, seguro, y seguiremos en la brecha.

Chema Antón



Hacer una revista con tus colegas: Logro desbloqueado

'A mí me pagan para criticar'. Ese ha sido mi grito de guerra en todo este tiempo. Era difícil que no me metiera con la mitad de las páginas de la revista o con la mierda de imagen de portada que nos habían pasado. Era difícil porque siempre he sentido que en Marca Player éramos más que amigos. En la redacción de Marca Player tengo tres hermanos. A Xcast, el bastardo, le recogimos en el 'arroyo' de un foro de Xbox. Con Gus me encontré estudiando periodismo y ya nunca nos separamos. Byte, TuGUeb, XB Magazine, Revista Oficial de Xbox y Marca Player han sido nuestras casas. Luego está David Sanz. Jefe de jefes. Dominó. El hombre que susurra a los caballos. La gran esperanza blanca y mi hermano de sangre. Donde él me diga que esté, allí estaré con él. Así ha sido desde 1992 y así seguirá siendo. Tú marcas el camino.



La muchachada, Pili y ¡muchos más! En nuestro esfuerzo por hacer una revista fresca y diferente hicimos hueco a los 'famosetes' en la sección 'Más que Juegos'. Echamos tanto de menos a nuestras chicas del mes...

El rifle lancer más grande con el redactor más chiquitito. Anacronías en la redacción.

Mario Fernández, nuestro artista particular y un verdadero astro de la música virtual.

Scott Steinberg y Jessica Chobot, dos conocidos de estas páginas con los que compartimos E3. Gracias.



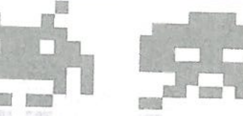
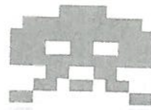
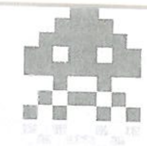
David Navarro (2010-2011) ahora en AlfaBetaJuega

Un adiós con mucha tristeza

Me piden que escriba un texto de despedida de la revista y llevo tres horas intentando ser original. Pero al final, las despedidas siempre son igual de dolorosas. Pensar que un sueño por el que te dejaste el alma durante tanto tiempo acaba es muy duro. Siempre intentamos dar guerra, creo que lo conseguimos. Siempre intentamos ser serios y a la vez divertirnos con lo que hacíamos, creo que también lo conseguimos. Aunque yo ya lleve tiempo fuera, siempre he sentido la revista como parte de mí, y siempre la llevaré conmigo. Me llevo todo lo aprendido, grandes amigos y la ilusión del día a día. Gracias a todos los que la habéis leído durante estos años.






Inexceso, el grupo musical del que forma parte Gustavo Maeso, ha puesto la banda sonora a la revista.


Quizá la primera reunión de contenidos en Marca Player. Qué jóvenes y lozanos estábamos todos. Nos hacemos viejos.



Gina Tost (2011-2012)

Una aventura con una nueva familia

Fui de las últimas incorporaciones a la revista, así que he podido disfrutar de la aventura desde el número 30 hasta ahora. Aun así, ha sido muy intenso y la familia "Marca Player" me abrió los brazos desde el minuto cero.
He hecho amigos, he viajado lejos para conocer grandes estudios, he aprendido que a veces no viene de un par de frases para explicar un montón de información, he recibido "rapapolvos" por mis frases de dogmas intocables en la columna, he entrevistado a grandes creadores de videojuegos y otros que en breve van a pegar el bombazo, y lo mejor de todo, es que me siento parte de una familia muy unida que ha creído en el buen contenido y la profesionalidad sin importar nada más. Esta aventura ya forma parte de mi ADN, y espero que en un futuro nos volvamos a encontrar."


Nuestros Mercadillos Solidarios, una oportunidad más de contribuir a la sociedad más allá de la simple boquilla. ¡Y eran tan divertidos!



Gamefest tampoco escapó a nuestro increíble carisma, y lo tuvimos que petar en una mesa redonda que pasará a la historia...¡O no!


Con Cinegames
La iniciativa Cinegames, videojuegos en un cine con premios por doquier.


David, Jaume Esteve (nuestro señor de la web) y Gustavo, en Los Angeles, en el E3 2012.

Gbye!

Juan García



La mayor historia jamás contada

Hoy soy Xcast, 'equis' para los amigos. Pero hace no demasiado era tan solo Juan García, un muchacho normal con un sueño: escribir sobre videojuegos. Gracias a Marca Player ese sueño se ha cumplido y he crecido personal y profesionalmente junto a todos vosotros. Habéis sido vosotros lectores los que me habéis acompañado en las interminables noches de trabajo en cierres, en los viajes por todo el mundo, en las horas delante de la pantalla jugando a juegos infectos... Pero no solo eso, sino que también estuvistéis de alguna manera conmigo en las fiestas, desengaños amorosos, buenas y malas noticias. Ahora esto se acaba. No volveré nunca a ser 'sólo' Juan García, ya que os llevaré para siempre en el corazón. Gracias Chemo, Gus, Sapo... Sabéis que os debo mucho, pero más nos queda aún por vivir. ¿Adiós? No, como siempre dice mi padre cuando se despide, hasta ahora.

Sol García



Una experiencia nueva y única

Hace seis años llegué, con más miedo que vergüenza (poca) al mundo 'videojueguil'. No es fácil encajar que una niña de seis años te gane jugando a los bolos con Wii Sport... Porca miseria. Llevo ya casi cuatro años en Marca Player y he aprendido unas cuantas cosas sobre este mundillo: que los videojuegos no son solo cosa de chicos, que enganchan tanto como el tabaco y que no son malos ni para los pulmones ni para el cerebro. Al contrario. También he aprendido cosas de mis compis: de Gustavo, cómo llevar el pelo largo; de David, cómo llevar el pelo corto; de Chema, cómo no llevar el pelo, y de Juanito... no he aprendido absolutamente nada.
Pero desgraciadamente todo se acaba. Lo único que espero es que me dejen seguir aprendiendo en otra parte. Eso sí que sería un logro, y no el de los videojuegos. Hasta siempre.

CASI 4 AÑOS DE TU MARCA 'PAYO'

Gbye!

Juanma Castillo



La vuelta a los orígenes jugones

Debería ser justo y decir que fue la Xbox Oficial la que me supuso la vuelta a un sector que había abandonado tras la época dorada a finales de los 80, principios de los 90. Pero es que da lo mismo, porque es David Sanz, tanto con aquella como con Marca Player, el que me recuperó tras años en prensa generalista. Detrás de este grupo de gente hay una gran familia, amigos desde el colegio y que, suerte para mí, me acogieron como uno más desde el primer día. Marca Player, además, fue y ha sido un reto importante, desde su diseño a partir de la temible hoja en blanco hasta la excusa para avanzar en conocimientos y habilidades. Todos hemos crecido y madurado profesionalmente gracias a esta publicación y nos hemos ido haciendo un hueco en un sector que merece mucha más atención de todos.

Marta Sánchez



Una corta pero intensa aventura

Qué difícil es esto de las despedidas... y más cuando a lo que tienes que decir adiós es a un equipo insuperable lleno de grandísimas personas -y profesionales- con/de las que he aprendido muchísimo a todos los niveles. El verano pasado entré de becaria en Marca Player para tres meses. Por aquel entonces ni me había planteado la posibilidad de que me pudieran pedir continuar una vez finalizadas las prácticas. Pero ante la propuesta de David "El Jefazo" ¿cómo no iba a querer seguir en la revista trabajando con esta panda de cracks? Puede que mi periodo en Marca Player sea de los más breves de por aquí, pero eso no ha evitado que en estos doce meses haya vivido momentos más que memorables -¡como para olvidar el partido de fútbol que nos marcamos, el concierto o el mercadillo!-. De verdad, gracias a tod@s.

Akihabara Blues (2009-2012)

Desde Akihabara con amor

Cuando recibí hace unas semanas la noticia de que Marca Player cerraba sus puertas, sentí la punzante y triste realidad de que algo importante desaparecía, ya no de mi vida, sino de la corta historia de los videojuegos. Era el desenlace de una muerte anunciada, la de la prensa del papel, que agónicamente se desfallecía ante la omnisciente mirada de internet.
Una aflicción doblemente dolorosa, ya que no sólo me resigno a aceptar que una de mis pasiones se pierde para siempre, sino que también desaparece la revista que consiguió que el sueño de un chaval de 12 años se hiciese realidad 27 años después. Y es que aún recuerdo aquella primitiva e inocente Micromanía en su primera etapa, cuyas páginas releía hasta la extenuidad y que me influenciaron hasta el punto de poner en marcha mi interés por la maquetación y el diseño. Infinita gratitud a Marca Player, por haber confiado en Akihabarablues y por haber hecho posible un sueño.





Así quedó Chema tras años de tratamientos Nintendo. Todo un machote.



Preimpresión, o cómo conseguir que nuestros borratajos se conviertan en papel. ¡Gracias!



Familia más allá de la redacción
Bodas, fiestas, farras diversas... Más que compañeros.

John Tones (2009-2012)

Libertad absoluta

Cuando David Sanz me pidió una sección al estilo del blog de Mondo Píxel para Marca Player, reaccioné con cierta incredulidad acerca de la libertad que tendría. Pero tenía el permiso de David para hacer, cada mes, lo que me diera la gana. Y lo hice: pocas veces me he sentido más cómodo en un medio mainstream, tal y como prometió David, para escribir lo que me diera la gana. Me he reído de los Triples A, he reivindicado títulos ignotos y he teorizado sobre los males de la industria y sobre el lenguaje de los videojuegos. Demonios, he hecho hasta publicidad de la competencia cuando la competencia se lo merecía. Y todo rodeado de gente a la que no te da cosica saludar cuando te la encuentras en un evento. Bah. En un mundo perfecto, esto no sería una despedida, sino un discurso de cumpleaños, pero este no es un mundo perfecto. Y este sector, mucho menos.

Jesús M. del Vas (2009-2012)

Un alienígena de lo más jugón

No hay mejor manera de trabajar que entre amigos. Por eso duele tanto terminar una etapa, en especial si has estado a gusto. Ojalá todos mis compañeros se embarquen pronto en un nuevo proyecto, quizá en un futuro cercano nos volvamos todos a encontrar. Y por supuesto, amigo lector, Bok volverá a estar contigo.



Marca Player FM (2010)

La revista estuvo en las ondas

Un año entero llevando la actualidad de los videojuegos de Marca Player al formato de radio fue una experiencia única. En serio. Todo el equipo implicado en el formato de Marca Player FM os queremos agradecer a todos vosotros (lectores y oyentes) la gran acogida que tuvimos y el apoyo semanal que nos disteis. Apenas media hora de programa con música, noticias, vuestros mensajes, reportajes, listas de ventas, entrevistas... Nunca unos minutos en radio dieron tanto de sí. Y, por supuesto, no nos queremos olvidar del apoyo constante y profesional del resto de miembros de la redacción de la revista. Siempre disponibles para acercarnos la información exclusiva que llegaba de tan lejos. Una gran revista y un enorme trabajo solo pueden dejar la puerta medio abierta para volver a abrirla en otro momento o con otro proyecto. Recordad que la energía no se crea ni se destruye... solo se transforma. ¡Un abrazo para todos!



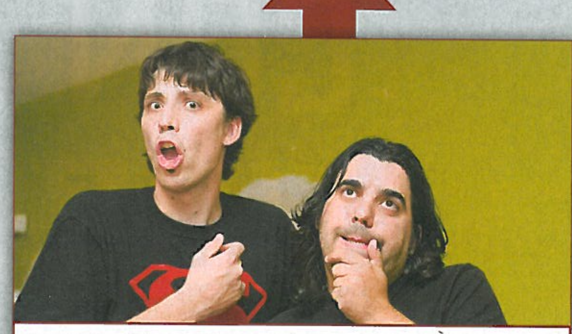
Jose De La Fuente, Gemma Abasolo, Isaac Viana... Y más. Nuestras voces en Radio Marca.



No pudimos evitar que Xcast contrajera el Virus-T. Por suerte a base de sillazos en la cabeza conseguimos adiestrar al zombi...



El puesto de mando de un diseñador es su templo. Menos si eres Juanma Castillo y mides dos metros de alto. Entonces estás jodido.



La extraña pareja, Gus y Xcast, tanto se odian, se odian tanto. Los Epi y Blas de la redacción.



Gina y Gus: dieta mediterránea en pleno E3.

Gbye!

Jaume Esteve



El futuro comenzó aquí, en Marca Player

Hace años, un periodista del Avui me comentaba un día en una charla que si algo bueno tenía esta profesión era el hecho de poder hacer cosas que de otra manera ni te plantearías. En Marca Player he podido cumplir una de ellas: visitar medio mundo en poco más de tres años. Para colmo, durante el camino he tenido la suerte de compartir experiencia con profesionales que se han convertido en amigos y con los que he aprendido a conocer un poco mejor el medio. No sé qué más se puede pedir, si además tengo en cuenta que el trabajo desempeñado durante todos estos años ha sido cubriendo información de un área cultural que forma parte del día a día de mi vida: he podido unir el trabajo con el ocio. Definitivamente, mi compañero del Avui tenía toda la razón...

Alejandro Peña



El fin de un sueño que ha sido muy, muy real

No voy a decir nada que sorprenda a nadie. Tampoco nos vamos a poner a llorar. Dedicarte profesionalmente a aquello que es tu mayor afición es un lujo del que disfrutan pocas personas, y yo he sido de los pocos afortunados que lo han conseguido durante casi dos años. Un tiempo que me ha aportado muchísima experiencia y que me ha permitido crecer tanto profesional como personalmente. Todas esas vivencias han tenido sus altibajos, pero todas han sido gratificantes y no las cambiaría por nada. Si ya es una suerte trabajar en esto, la felicidad se multiplica si compartes el camino con un excelente grupo humano; siempre amable, cercano, que emana la misma ilusión que tú. Gracias a todos ellos por dejarme formar parte de esto. En especial a David Sanz por darme siempre su confianza y al mítico David Navarro por instruirme cuando no era nadie. ¡Hasta siempre cracks!

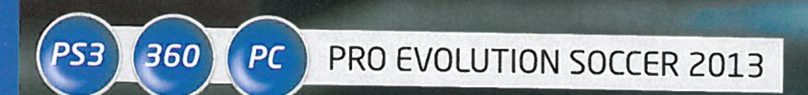
> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen









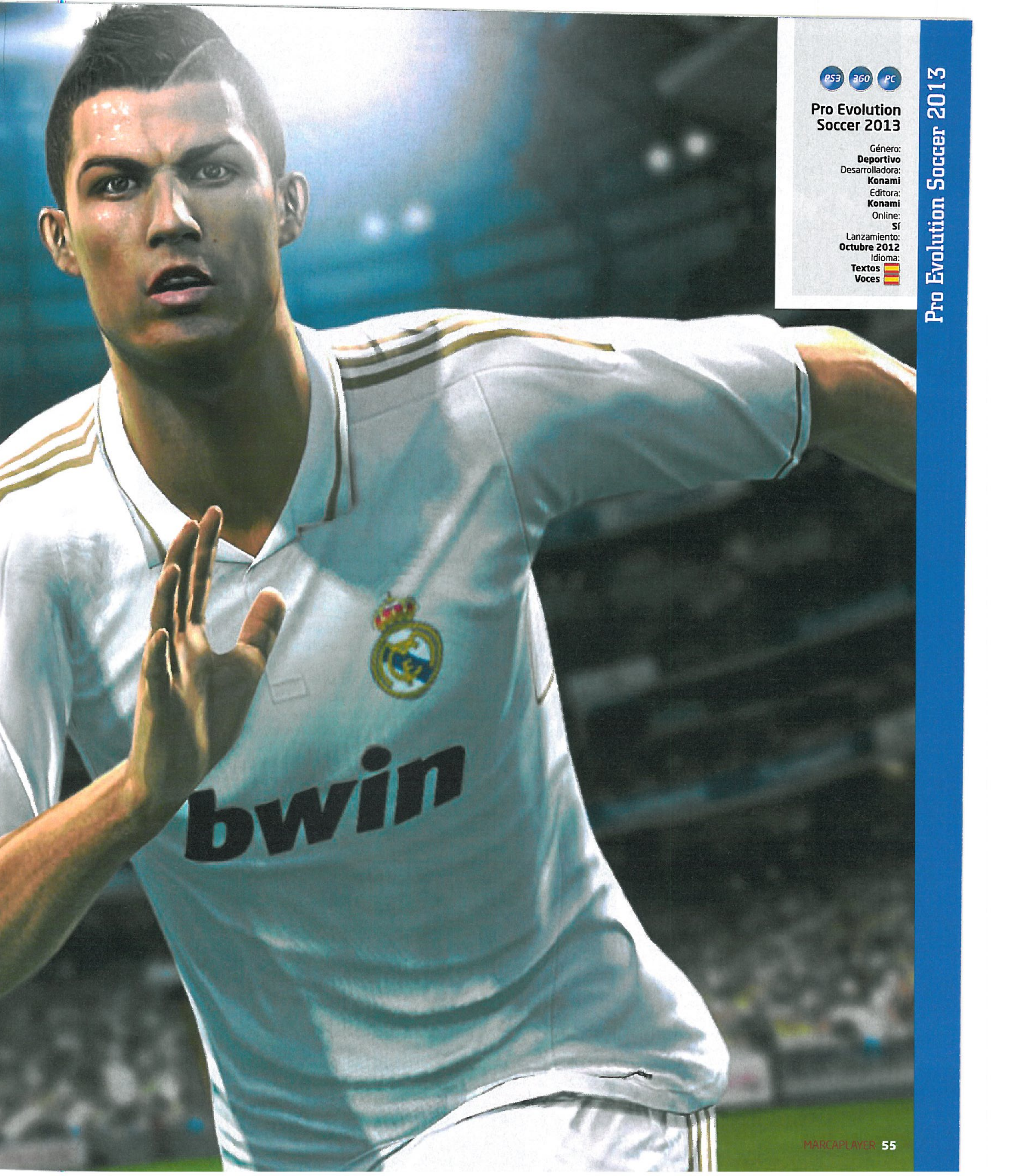
UNA PRETEMPORADA EFICIENTE

JUGANDO CON BOTAS NUEVAS

El fútbol de Konami intenta reinventarse dentro d su estilo para conseguir ofrecer la mejor experien futbolística posible. Va por el buen camino.

Año tras año os repetimos la misma historia: nuevas características, novedades de relumbrón, modos de juego para aburrir a una monja de clausura... Tanto es así que en ocasiones puede parecer que somos poco más que contestadores automáticos que solo tratan de repetir una y otra vez las mismas fórmulas, con el objetivo de 'informar'. Que esto sea así en mayor o menor medida no depende de los que suscribimos, sino de las compañías de desarrollo que buscan perfeccionar un mismo concepto en lugar de reciclar la base de su jugabilidad partiendo desde cero.

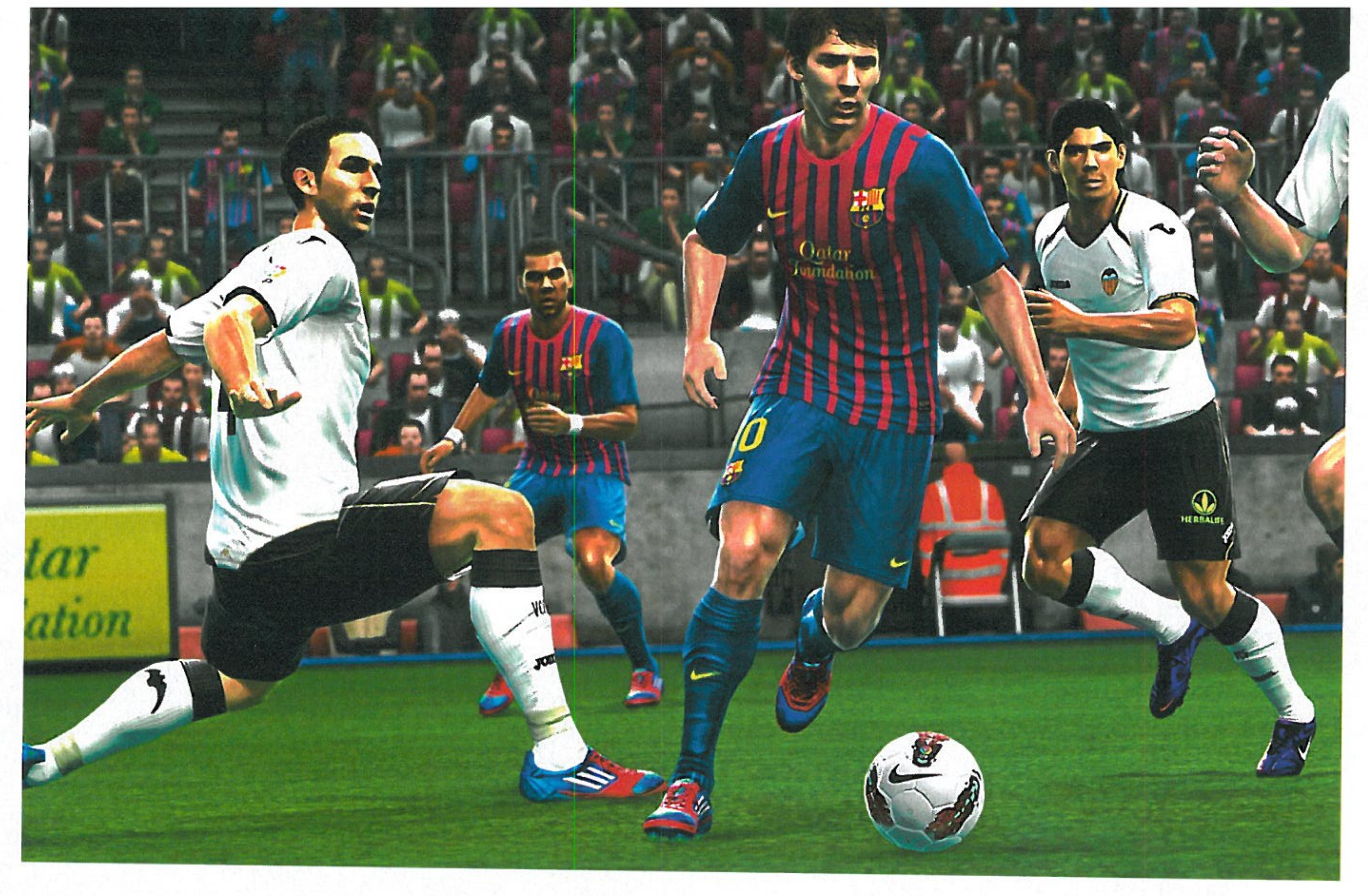
Esto no es necesariamente malo ya que, como se suele decir, la práctica lleva a la perfección. Y en este caso, Konami lleva ya muchos años practicando el mismo tipo de ejercicio futbolístico, del que *Pro Evolution Soccer 2013* será el culmen. Es casi tan prometedor como la que será la tercera temporada de Mourinho en el banquillo. Quizás en su primer año no se comió un colín y en el segundo consiguió un éxito »



PS3 360 PC

Pro Evolution Soccer 2013

Género:
Deportivo
Desarrolladora:
Konami
Editora:
Konami
Online:
Sí
Lanzamiento:
Octubre 2012
Idioma:
Textos
Voces



moderado, pero ya en esta ocasión no hay margen de error...

Por ello Konami, al igual que Mourinho, mantendrá la identidad que le caracteriza, realizando pequeños retoques a su propuesta. Así, el objetivo principal ha sido retocar la jugabilidad de *PES 2013* para refinar su propuesta lo máximo posible, tratando de captar la esencia del fútbol, aquello que hace del deporte rey tan divertido. De esta forma han llegado a la conclusión de que el camino a seguir era el del realismo y la libertad, buscando permitir que los jugadores tengan prácticamente infinitas posibilidades a la hora de plasmar su creatividad sobre el campo.

Las tres áreas principales para conseguir esto han sido la implementación de un control total sobre el jugador y el balón, la mejora exhaustiva de la inteligencia artificial de nuestros compañeros y rivales y la mejora en la personalización de las grandes estrellas tanto a nivel visual como de habilidades.

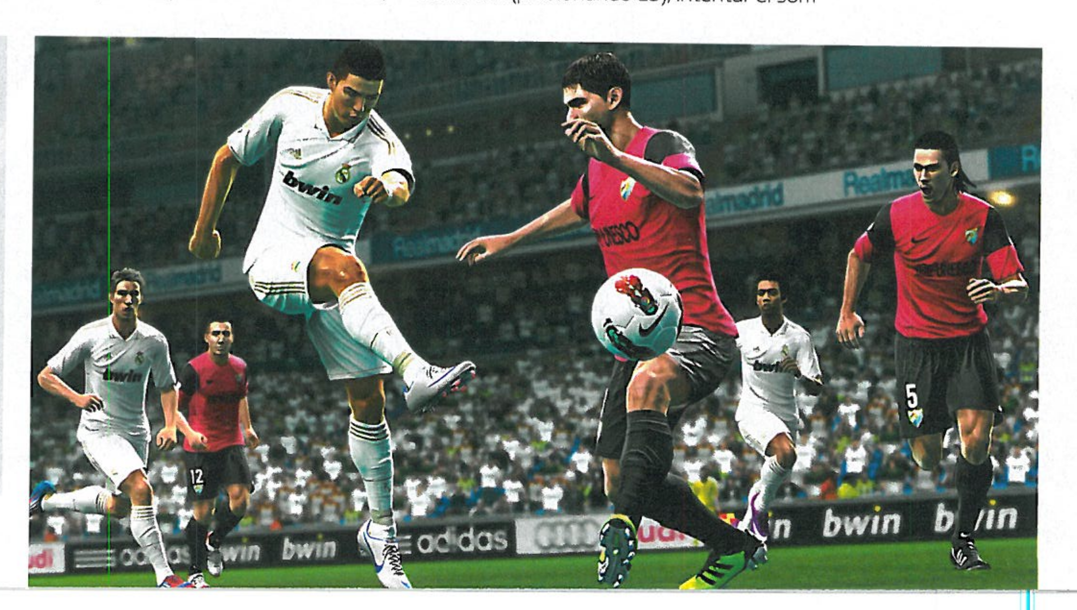
En lo referente a la libertad absoluta, se plasma en varios cambios y modificaciones respecto a anteriores entregas. El primero, y quizás el más importante, es la implementación de un control manual total sobre nuestros jugadores, así como de sus pases y tiros. Se trata de una petición largamente demandada por la comunidad de jugadores. Podremos movernos, correr, pasar o tirar en cualquier dirección, incluso con el portero. Además, se ha ampliado la variedad de pases existente. Un buen ejemplo serían los diferentes tipos de pase elevado incluidos, que irán desde el alto y lento al más bajo y rápido o el que incluso tiene efecto al botar. Y por si esto no fuera suficiente, también se ha incluido la posibilidad de realizar paredes en las que controlemos a los dos jugadores de una forma similar a la que esta misma licencia nos dejaba hacerlo en su versión de Wii.

Otro aspecto que se está buscando mejorar es el del primer toque. Más allá de dar 'vida' a la pelota, el camino que Konami se ha marcado en este aspecto responde a la amplificación de las posibilidades en la recepción del balón. Ahora, por ejemplo, seremos capaces de amortiguar la pelota con la clase de los míticos Bergkamp o Baggio (pulsando L2), pararla con una pequeña elevación (presionando L3), intentar el som-

Popurrí

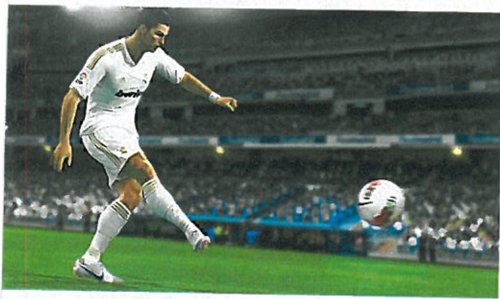
LAS OTRAS GRANDES NOVEDADES

El cambio en la dirección de *PES 2013* (Seabass deja su sitio a Manorito Hosoda) se hace notar en diversos aspectos del título más allá de los nombrados. Los mejores ejemplos: se está prestando mayor atención a los modos de juego online -especialmente a los tramposos-, se ampliará la integración en redes sociales, se ha reducido un tanto la velocidad del juego -para introducir el control manual total-, se incluirá un nuevo modo de juego aún no revelado, el efecto de jugar en casa será más notable... En resumidas cuentas, un *PES* continuista pero que al mismo tiempo supone un gran salto para la franquicia de Konami.



CONTINUISMO PERFECCIONISTA PARA BUSCAR LA MEJOR ENTREGA DE PES







brero a la carrera o, incluso, intentar tirar un caño a nuestro defensor según nos llegue la pelota con el nuevo control orientado.

El abanico de movimientos en ataque se verá, por tanto, bastante ampliado, más si tenemos en cuenta la gran variedad de regates nuevos incluidos. Un buen ejemplo de esto sería el regate 'a lo Iniesta' o la posibilidad de proteger y aguantar la pelota pisándola como si fuéramos jugadores de fútbol sala. Una vez más la meta del equipo de desarrollo ha sido replicar la práctica totalidad de situaciones que ocurren en un campo de fútbol con la máxima fidelidad posible.

Por supuesto, esta amplificación de posibilidades atacantes debe verse compensada con una mejora de las capacidades defensivas de nuestros jugadores para que *PES 2013* siga siendo un juego equilibrado, y no un correcalles de marcadores abultados. Esto se consigue permitiendo a los jugadores entrar a los atacantes cuando lo deseen, y no solo cuando la defensa automática lo decida. Una pulsación doble del botón de presión, et voilà, trataremos de quitar el balón a nuestro rival. Además, la inteligencia artificial de nuestros compañeros también se verá mejorada en este aspecto, a ambos lados del campo. En defensa los veremos retrasando líneas y optimizando las ayudas y coberturas defensivas. Incluso los porteros parece que, esta vez sí, se unirán a la fiesta con renovadas fuerzas y animaciones (y esto sí que era realmente necesario). Mientras, en ataque, se ha ampliado el número de desmarques de los compañeros, se ha reducido la distancia entre líneas y han aumentado los apoyos. Ya no será tan raro ver a un centrocampista dentro del área, o a un lateral subir la banda como si de un extremo se tratara.

En cuanto a mejoras visuales, encontraremos pocos cambios por desgracia. El cacareado motor gráfico nuevo, así como el motor de colisiones made in Konami han sido retrasados al menos hasta la próxima edición. Tendremos que conformarnos con el nuevo Player ID, que trata de replicar las animaciones, habilidades y aspecto de los 50 mejores jugadores del planeta con total fidelidad. Veremos si eso es suficiente. ■



CRISTIANO RONALDO ES OMNIPRESENTE también en el nuevo PES.

NOS APUNTAMOS AL MUNDIAL DE RALLY

Viajamos al Acropolis, el Rally de los Dioses, para disfrutar de la emoción del mundo de los rallys y para probar la nueva entrega del videojuego oficial de la FIA World Rally Championship. Los chicos de Milestone buscan el simulador definitivo.

Muchas gracias. Así comenzaba Davide Bilotta, miembro de Milestone, la presentación del nuevo *WRC 3*. Y estos agradecimientos iban dedicados a todos los aficionados de la saga de conducción, así como a la prensa especializada, por todos los comentarios y sugerencias que han hecho llegar al equipo de desarrollo. Todos ellos, asegura Davide, han sido tenidos en cuenta para mejorar esta nueva entrega del simulador de rallys, que llegará en octubre y lo hará con un buen número de novedades.

El escenario donde el equipo de desarrollo italiano montó la presentación de *WRC 3* no podía ser mejor: en medio del hospitality del Acropolis, el Rally de los Dioses, que se celebró hace unas semanas en Loutraki, Grecia. Mientras en las infernales pistas de tierra griegas se proclamaba campeón de la prueba el piloto francés Sébastien Loeb, tuvimos ocasión de probar una primera demo del juego. En esta versión, que todavía tenía que incorporar elementos importantes como el sistema de colisiones, ya pudimos saborear el potencial gráfico del nuevo título. Un nuevo motor gráfico, conocido como Spikengine, es el responsable de obtener unas imágenes fotorealistas que nos dejaron muy buen sabor de boca.

Una de las obsesiones del equipo de desarrollo ha sido conseguir que el juego, además de más realista y fiel a la licencia oficial que representa, sea mucho más divertido. Y para ello, además de poder dis-



UN MODO ARCADE SE HA AÑADIDO ESTE AÑO AL JUEGO



Eventos

CORRE POR TODO EL PLANETA

Uno de los elementos más cuidados del juego ha sido la recreación de los entornos, de los trazados de cada prueba del mundial. Las diferentes superficies se han conseguido recrear al milímetro, así como las condiciones climatológicas propias de cada país donde se celebran. Nosotros tuvimos ocasión de asistir a algunas de las jornadas del rally del Acropolis, en Grecia, y probar esas mismas jornadas en su versión virtual en el juego. Y tenemos que decir que el parecido es asombroso, encontrandonos con localizaciones idénticas a las reales.
El juego permitirá desbloquear eventos de todo tipo en todos y cada uno de los lugares del mundial.







WRC 3

Género:
Conducción
Desarrolladora:
Milestone
Editora:
Namco Bandai
Jugadores:
1
Online:
Sí
Lanzamiento:
Octubre 2012



LAS DIFERENTES SUPERFICIES Y condiciones climatológicas hacen únicas cada una de las pruebas.



SE HA TENIDO ESPECIAL cuidado en recrear cada localización del campeonato.



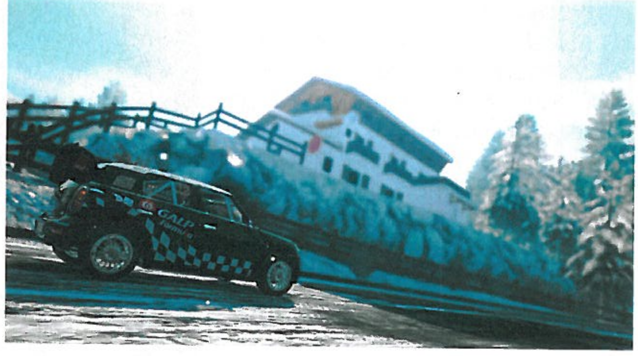
PODRÁS PUBLICAR TUS RESULTADOS EN LA WEB DEL MUNDIAL Y SER EL CAMPEÓN DE RALLYES VIRTUAL



frutar de todo lo bueno del modo oficial, el modo carrera que nos permite vivir el mundial carrera a carrera, han incorporado el 'R-Mode', un modo de juego mucho más arcade. En este modo han incorporado minijuegos de conducción y retos de todo tipo que alargarán la vida del juego y que resultan muy divertidos. En la demo que tuvimos ocasión de probar, jugamos a dos pruebas de este modo: 'Hit and Run' (una prueba donde hay que golpear cubos de colores con el coches) y 'Killer Gates' (un trazado lleno de puertas traicioneras que hay que atravesar, pero solo algunas de ellas pueden destruirse, muy al estilo Humor Amarillo).

En cuanto a las mejoras técnicas el equipo asegura que la física y, sobre todo, el comportamiento de cada vehículo ha sido testeado por gran número de pilotos del mundial, que les han aportado sus impresiones y les han ayudado a crear una experiencia de conducción casi real. A esto se añade las mejoras gráficas, sobre todo en cuanto a la recreación de los diferentes trazados, creados al milimetro a partir de miles de fotografías sacadas de las localizaciones reales de cada localización. A este realismo ayuda también el sonido, que ha sido mejorado exponencialmente. Los chicos de Milestone nos contaron que todos y cada uno de los coches disponibles en el juego incorporan el audio que se ha grabado con un micro en el interior de cada coche real, junto al piloto, para que escuchemos, éxactamente, lo que escuchan ellos. Y no todos los coches suenan igual, claro está. Además, podremos escuchar las instrucciones del copiloto en español.

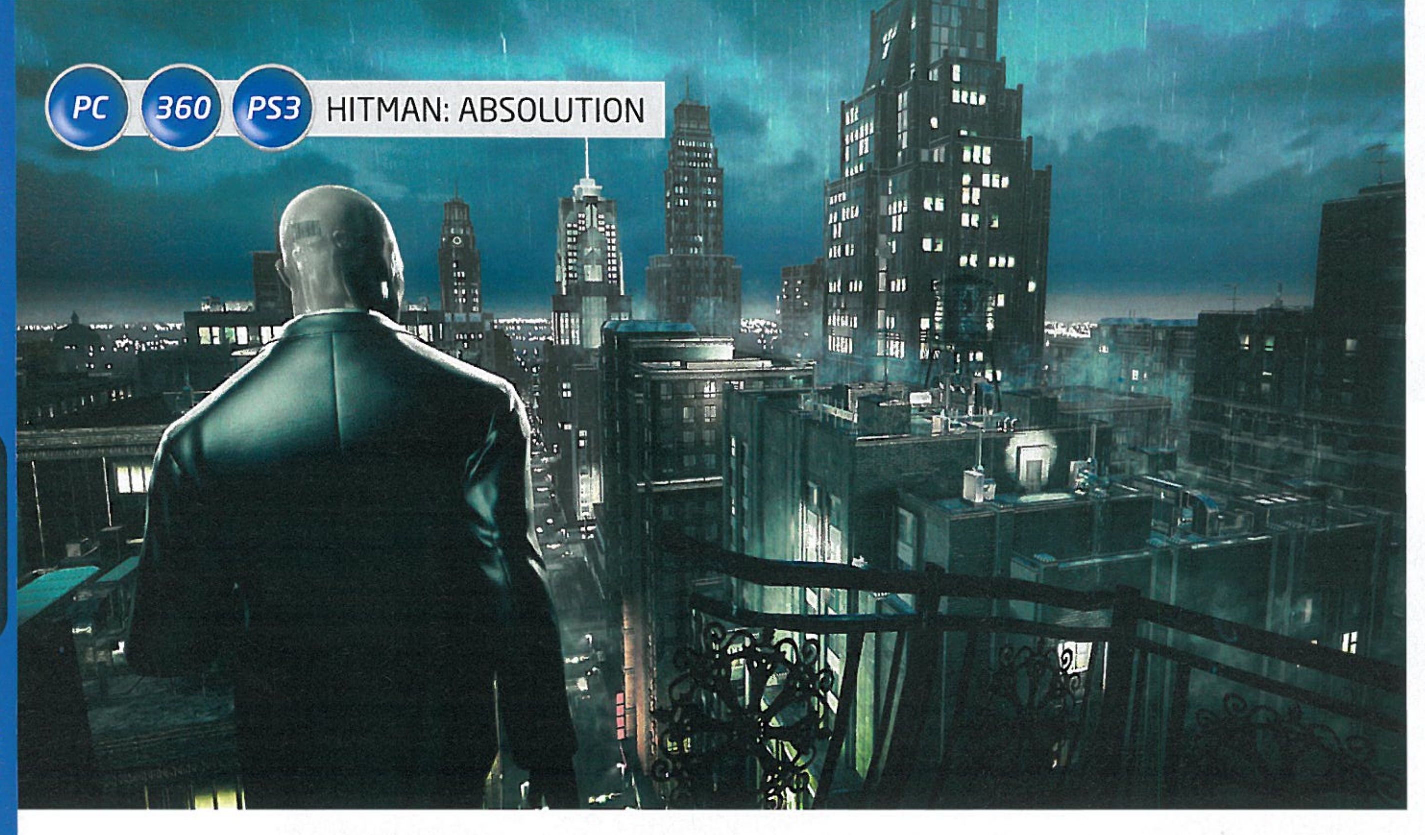
En la demo pudimos elegir a Dani Sordo y correr con su Mini en tres pruebas diferentes: el rally del Acropolis en Grecia, con sus pistas de tierra y piedras, el Rally de Alemania, con sus inmensos bosques y sus carreteras atravesando pintorescos pueblos, y el Rally de Suecia, con sus imposibles trazados cubiertos de nieve.



CORRE CON CUALQUIER EQUIPO y piloto del mundial.

El juego pinta muy bien y no defraudará a los aficionados a los títulos de motor y fans del mundial de rallys. Además, el juego estará conectado con la web oficial del campeonato (www.wrc.com) y ahí se podrán publicar tus resultados, participar en torneos, competir por ser el campeón mundial de rallyes virtuales e, incluso, descargar las configuraciones mecanicas de cada equipo y cada piloto antes y después de cada prueba. ■

PC 360 PS3 HITMAN: ABSOLUTION



EL AGENTE 47 LO SABE HACER MÁS SUAVE

El oficio de asesino se ha convertido en una cuestión de estilo a juzgar por los últimos juegos de sigilo y el Agente 47 quiere ser partícipe de esta 'olimpiada' homicida.

Todavía a día de hoy, *Blood Money*, el anterior lanzamiento de la saga *Hitman*, nada menos que de 2006, sigue siendo un referente en el género de los juegos de sigilo. Marcó un hito en cuanto a la dificultad del título y el modo en el que el jugador debía enfrentarse al juego completamente concentrado. Las cosas han cambiado mucho en este tiempo. Si existe algo que marca realmente la diferencia, es la concentración del jugador frente a un juego en la actualidad. Ahora mismo existen teléfonos móviles, tabletas y dispositivos permanentemente conectados con otra gente que permiten compartir la experiencia de juego y que obligan a que esta no sea densa, y eso es precisamente lo que quiere transmitir este nuevo ***Hitman: Absolution*** que ya hemos tenido la oportunidad de probar, una experiencia que nos meta tanto en el juego como siempre lo ha hecho la saga, pero suficientemente ligera como para poder cortar en cualquier momento.

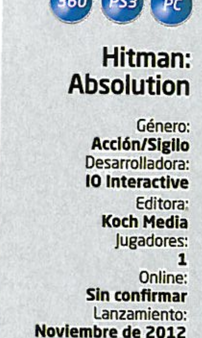


LA CIUDAD ES UN personaje en sí misma por la gran cantidad de actividad que se desarrolla en ella.

En lo que se traduce a la hora de ponernos delante de este nuevo Hitman es en un título un poco más abierto que en ediciones anteriores. No es que sea un sandbox, pero sí que integra mecánicas del género en lugar de trazar la línea maestra con la que resolver determinada misión. Siempre ha sido así, pero vemos como se agudiza esa sensación de poder solventar situaciones de más formas, y eso hace que el jugador pueda 'tirar' de su instinto asesino y de las ideas más locas, más allá de seguir las instrucciones y

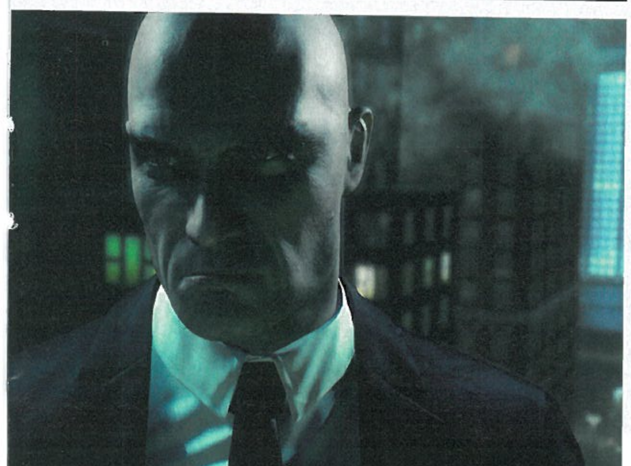






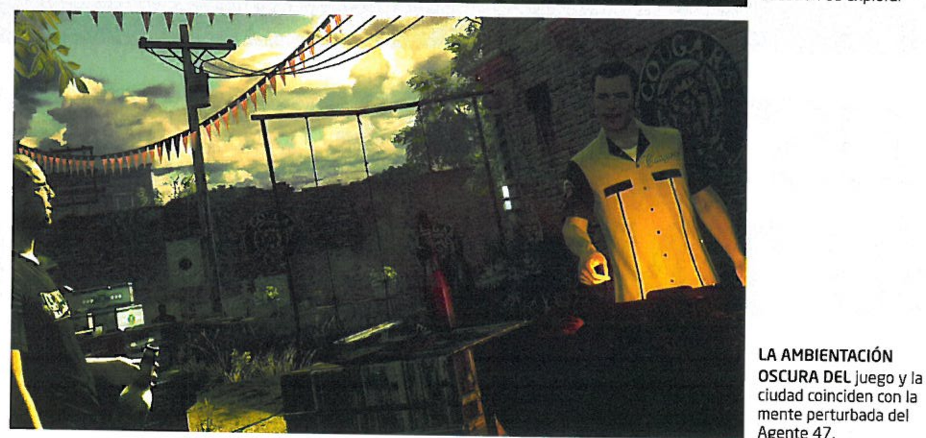
Hitman: Absolution

Género: **Acción/Sigilo**
Desarrolladora: **IO Interactive**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1**
Online: **Sin confirmar**
Lanzamiento: **Noviembre de 2012**





EXISTEN MUCHÍSIMAS FORMAS DISTINTAS de solucionar una misión; es cuestión de explorar



LA AMBIENTACIÓN OSCURA DEL juego y la ciudad coinciden con la mente perturbada del Agente 47.

UTILIZA TODO LO QUE ESTÉ A TU ALCANCE PARA MATAR SIN QUE NADIE SE PERCATE

consejos que puedan aparecer en pantalla. Al final, es un juego en el que manejamos a un asesino y su misión última, por mucho que pase por el medio, es matar. Matar de las formas más extravagantes es parte del plan.

Hay que tener en cuenta que IO Interactive, la desarrolladora del juego, ha creado el Glacier 2, un motor que potencia la inteligencia artificial hasta límites de lo más insospechados. Es por eso que se haya dicho ya que la propia ciudad en la que se desarrolla el juego, Chicago (no se ha confirmado ninguna otra localización hasta la fecha), se convertirá en el único personaje capaz de plantar cara al Agente 47. Estamos hablando de niveles en los que podremos cruzarnos con hasta 1200 personajes no jugables. Nuestra experiencia con el nivel de China Town en el que había 500 personajes en movimiento es que la ciudad toma vida. Las calles están repletas, ocurren cosas todo el rato y si te quedas quieto en un esquina, puedes ver como se va desarrollando la escena del juego en la que debes intervenir, algo muy útil para saber cómo actuar. *Hitman: Absolution* es un juego de ensayo y error y, a no ser que tengas sangre de Charles Manson y tu cerebro funcione como el de un homicida, caerás en varias ocasiones antes de resolver tu objetivo. El gran invento de *Absolution* es el Instinto, basado en una barra amarilla que se va agotando a medida que lo usamos, y que funciona a modo de 'superpoder' con el que se nos marcan objetivos, enemigos y demás con una simple ojeada.

Con estos elementos en la cabeza podemos construir una idea de lo que va a ser este *Hitman: Absolution*. Un juego de acción en tercera persona en el que sí, por qué no, se utilizan armas (y muchas veces de lo más curiosas) para matar, matar y matar. Porque nuestro personaje es un asesino, pero con una reputación, y es que es un asesino de lo más delicado y sigiloso. Mata y utiliza todo lo que esté a su alcance para que nadie se dé cuenta. Cómo no, lo de usar la ropa de un cadáver sigue siendo marca de la casa y la dificultad extrema de algunas misiones parece que va a ser el elemento diferenciador con otros juegos que basan su éxito en la historia y unos cuantos golpes de acción trepidante. Aquí no. No esperes eso; y cuando empieces a notar que las opciones de resolver una misión se amplían, preocúpate. El rollo sandbox es apetecible, pero a veces complica las cosas. Si lo esperabas, es el juego que deseas. Si no tenías noticias de él, aún estas a tiempo de salvarte y no caer en la adicción a la dificultad extrema. ■

AÚN ESTAS A TIEMPO DE NO CAER EN LA ADICCIÓN A LA DIFICULTAD EXTREMA

360 PS3 PC LOST PLANET 3

LOST PLANET REGRESA A SU 'ENTORNO' ORIGINAL

Lost Planet 3 choca de frente con su pasado y con las dos entregas anteriores que ya ofrecían todo lo que vemos en este nuevo título de Capcom. ¿La excusa para jugarlo? Monstruos más grandes.

Lost Planet 3 tiene una cosa buena y una mala. La buena es que sigue siendo el mismo juego que nos hizo disfrutar en las primeras dos partes. La mala es que sigue siendo el mismo juego que ya hemos visto en las primeras dos partes. Le pasa como a Men in Black 3, solo que sin las gracietas de Will Smith. Al final es exactamente la misma historia contada tres veces y con el mismo desarrollo de los acontecimientos, y eso puede ser bueno para algunos y malo para otros.

Desde el punto de vista de lo innovador del título, evidentemente, es negativo ya que no aporta nada que no hayamos visto en juegos anteriores. Es ese shooter en tercera persona con enfrentamientos frenéticos que ya nos enganchó anteriormente. Hasta cuando intenta cambiar de tono, como con las escenas de pasillos más oscuros a lo *Dead Space*, termina tirando la toalla y resolviendo la tensión con un par de tiros o una escena cinemática a destiempo, desapareciendo de golpe todo ese halo de misterio o terror que podía haberse creado por unos instantes. Por ahí, el juego flaquea en las aspiraciones de convertirse o evolucionar hacia otro género y dejar la puerta abierta a spin-offs o continuaciones en otras circunstancias nuevas. A día de hoy, si nos sugiriesen que va a haber un *Lost Planet 4*, sabríamos exactamente cómo sería.

Pero como todavía es muy pronto y lo que hemos jugado es solo una pequeña sección del juego, no queremos desesperanzarnos, ya que quizá algún capítulo se desarrolle en escenarios distintos a los de nieve que vimos en la demo de preview y que ya habíamos recorrido en similares circunstancias en las entregas anteriores.



TAMBIÉN PODREMOS CONTROLAR UN amplio rango de vehículos. Aquí un ejemplo: tanque.



EL TAMAÑOS DE LOS monstruos sigue siendo monstruoso, incluso mayores.



EL SONIDO ES MUY importante para ambientar muchas escenas de *Lost Planet 3*.

360 PS3 PC

Lost Planet 3

Género:
FPS
Desarrolladora:
Spark Unlimited
Editora:
Koch Media
Jugadores:
1
Online:
Sin confirmar
Lanzamiento:
2013

Cámaras

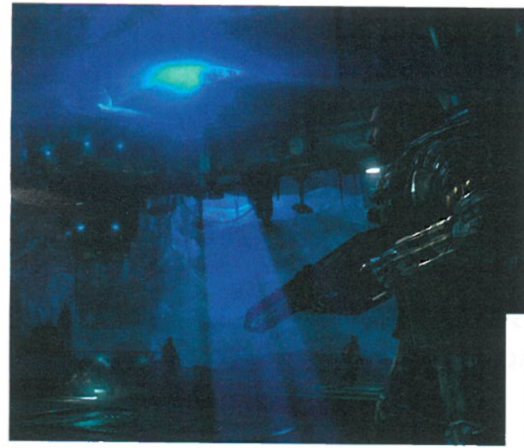
ÉL EN TIERRA Y YO EN EL MECH

Uno de los elementos que hacen atractivo para el mercado japonés a *Lost Planet* (que a pesar de ser de Capcom está hecho en EE.UU.) son los mechs, esos robots que funcionan como enormes armaduras para el personaje protagonista. En *Lost Planet 3* ocurre algo que no es poco habitual, pero que merece la pena destacar. Se trata de un cambio de cámara o punto de vista en el juego en función de si estamos en el suelo o montados en el armatoste. Si estamos en el suelo, la acción será en tercera persona, con mucha más visión periférica y una acción más frenética. Si, sin embargo, estamos montados en el mech, la visión es en primera persona, el ángulo disminuye y, además, la cámara es algo más lenta, con lo que eso conlleva en cuanto a la velocidad de reacción.





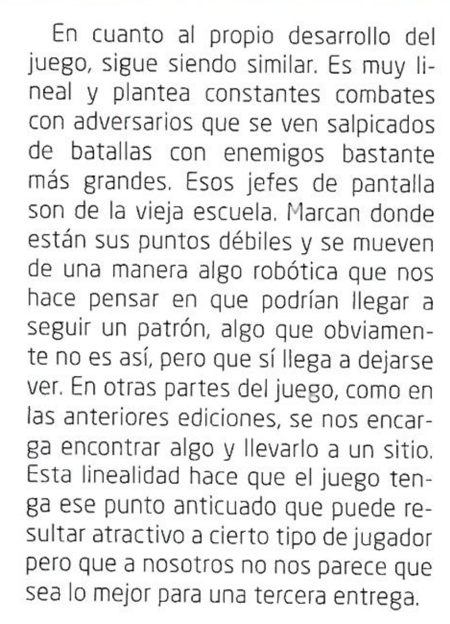
LA AMBIENTACIÓN DE DETERMINADAS escenas recuerda a *Dead Space*.







LAS ESCENAS CINEMÁTICAS TIENEN buen ritmo, pero a veces son un poco largas.



En cuanto al propio desarrollo del juego, sigue siendo similar. Es muy lineal y plantea constantes combates con adversarios que se ven salpicados de batallas con enemigos bastante más grandes. Esos jefes de pantalla son de la vieja escuela. Marcan donde están sus puntos débiles y se mueven de una manera algo robótica que nos hace pensar en que podrían llegar a seguir un patrón, algo que obviamente no es así, pero que sí llega a dejarse ver. En otras partes del juego, como en las anteriores ediciones, se nos encarga encontrar algo y llevarlo a un sitio. Esta linealidad hace que el juego tenga ese punto anticuado que puede resultar atractivo a cierto tipo de jugador pero que a nosotros no nos parece que sea lo mejor para una tercera entrega.

Gráficamente se defiende, pero tampoco arriesga ni se va a convertir en el paradigma de los juegos de esta generación. Funciona y ya. Igual que lo hacen las cámaras y lo hace el control –mejor en Xbox 360 que en PS3–. No decepcionará al que busque una aventura espacial con tiros y monstruos de gran tamaño. Todo depende. ■

EL JUEGO VUELVE A LA DINÁMICA DEL PRIMER TÍTULO, VUELVE A LA NIEVE Y TODO SE RESULTA FAMILIAR



EL MUNDO DE TAMRIEL SE VUELVE ONLINE

Era un secreto a voces, luego se filtró la exclusiva y ahora lo hemos visto moverse en el E3 2012. La exitosa saga de rol *The Elder Scrolls* da un paso lógico y obligado y se pasa al mundo online y persistente. Tamriel versión MMO.

Después de que la revista Gameinformer publicara la exclusiva de *The Elder Scrolls Online*, todos los seguidores de la franquicia -entre los que me incluyo- hemos estado ansiosos de ver de cerca qué podía ofrecer el MMORPG de Bethesda. Bien, tras asistir a una presentación especial en el E3 2012 podemos decir que arroja más preguntas que respuestas.

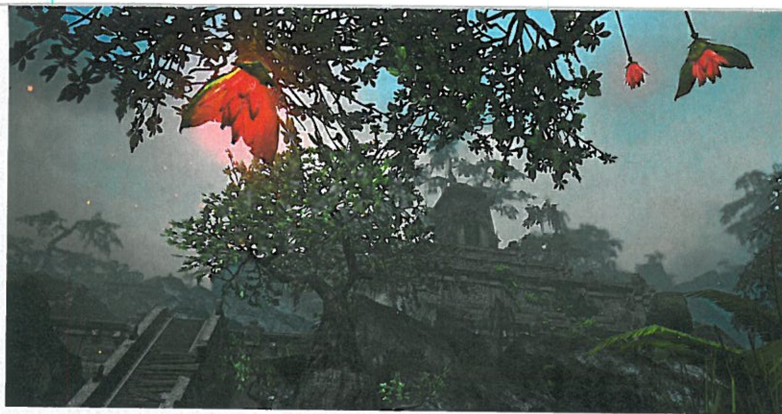
Entre estas últimas hemos podido comprobar de primera mano la calidad gráfica de los entornos, personajes y en general todos los elementos de acción del mismo. También que, siempre según Bethesda, cualquier PC podrá mover el juego, algo que en mi humilde opinión dudo bastante después de lo observado.

La acción se desarrolla unos 1.000 años antes de los acontecimientos de *Skyrim*, y como miembros de una de las nueve razas que componen el mundo de Tamriel tendremos que, en tres bandos diferentes -Ebonheart Pact, Daggerfall Convenant y Aldmeri Dominion-, enfrentarnos por la hegemonía en batallas que llegarán a los doscientos personajes simultáneos en pantalla.

LAS BATALLAS LLEGARÁN A LOS 200 PERSONAJES EN PANTALLA

Precisamente para estos combates contaremos con tres barras diferentes a las que tendremos que prestar atención: magia, salud y stamina. Asimismo, contaremos con un número limitado de slots -algo típico- donde ubicar las diferentes habilidades que vayamos desarrollando.

Aquí surge la primera duda, que no es otra que el número y características de las diferentes clases en la que se encuentra trabajando Zenimax Online. Según sus creadores, incidirán de forma muy elevada -más incluso de lo habitual- ya que dependiendo de nuestro modo de jugar tendremos diferentes recompensas, por lo que actuar de forma acorde a nuestros parámetros es un extra. Otro de los atractivos que ofrecerá *TES Online* es la posibilidad de combinar ataques incluso entre clases diferentes, pero no se ha ofrecido información al respecto, por lo que habrá que esperar.







The Elder Scrolls Online

Género: **MMORPG**
Desarrolladora: **Zenimax Online**
Editora: **Bethesda**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2013**



LA PROMESA DE BATALLAS con hasta 200 personajes en pantalla nos vuelve locos.

TES Online, como ya es sabido, quiere hacer más llevadero el modo de abordar las mazmorras, por lo que se han creado un buen número de ellas en modo "público" para que se pueda entrar en cualquier momento y ser recompensado de igual modo sin tener que esperar a llevar un grupo de personas. Obviamente, ***TES Online*** incluirá las clásicas mazmorras para jugar en modo normal y heroico. La pregunta que nos surge es si la dificultad de la mazmorra se verá afectada y en qué medida en los modos normal y público o se amoldará al número de personajes presentes en cada momento, como sucede en *Dungeons & Dragons*.

La exploración será un poco más dirigida de lo normal para un MMO. Si bien se podrá visitar cada rincón del mapa, éste nos ofrecerá en todo momento información de retos y presencias a lo largo y ancho del mundo, al más puro estilo de las extensiones de otros MMOs. Aquí también nos asalta una duda sobre el nivel de intervención del mapa en el desarrollo del juego, ya que es uno de los problemas que por ejemplo para mí ofrece *SW The Old Republic*.

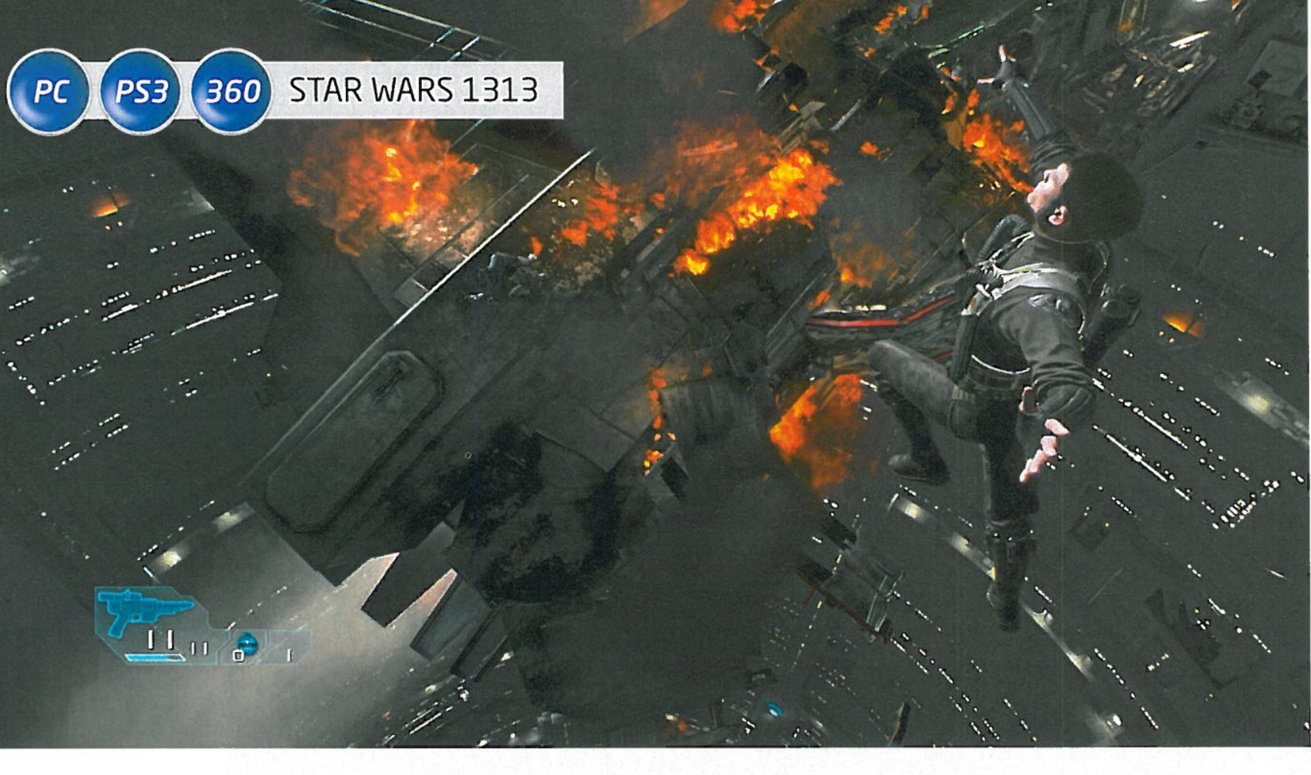
Por lo demás, ***TES Online*** promete alcanzar un nivel más que elevado de calidad, y todavía queda mucho tiempo para ir conociendo más detalles. No sabemos si será un *WoW* killer, después de ver cómo les fueron las cosas a *Warhammer* o ahora con *Star Wars*, pero si hay una tercera licencia potente para intentarlo esa es *The Elder Scrolls*.





LOS ENTORNOS DEL JUEGO muestran un aspecto gráfico impresionante.

PC PS3 360 STAR WARS 1313





LOS BAJOS FONDOS DE STAR WARS

LucasArts nos ha sorprendido con este impresionante shooter de la saga galáctica. Un juego con una impresionante factura técnica que nos lleva a la parte más oscura y adulta del universo creado por George Lucas.

Se trata de una de las grandes sorpresas del E3 2012. Pero lo hemos querido apartar del reportaje principal de la feria para darle un avance exclusivo. En Los Angeles tuvimos ocasión de pasar por la sala en la que LucasArts ofrecía pases privados para enseñarlo a la prensa internacional. Y este nuevo videojuego de Star Wars ya nos ha cautivado.

Lo primero que hay que tener en cuenta sobre el juego, y es el elemento en el que más incidieron sus responsables, es que en el proyecto está inmersa toda la industria tecnológica de George Lucas. Ilndustrial Light & Magic, Skywalker Sound y LucasArts Animation están implicadas en el proyecto. Y eso hace que la calidad técnica del título nos dejara con las bocas abiertas en la demo que pudimos observar en el E3. El trabajo en la captura de movimiento de los actores es una maravilla, las expresiones faciales, etc. Pinta tan bien, que son muchos los rumores que apuntan a que el juego, que está todavía en una temprana fase de desarrollo, tal vez esté siendo diseñado pensando en la futura generación de videoconsolas.

Más allá de su sobresaliente factura técnica, hay que decir que el juego vuelve a ofrecernos un shooter basado en la licencia de Star Wars. Esta vez, un shooter en tercera persona, con la utilización de coberturas. Pero, no sólo se trata de un shooter puro, sino que el juego añadirá aventura y ese toque plataformero tan de moda en títulos modernos estilo *Uncharted*.

En la demo que pudimos ver conocimos al protagonista del juego, un joven cazarecompensas que tendrá que jugársela con los criminales más peligrosos de la galaxia. Parece que una de las apuestas de sus responsables es haber prescindido de jedis y sits y poderes de la fuerza, para centrarse en una historia paralela del mismo

El nivel 1313

¿ALGUIEN HA DICHO BOBA FETT?

Cuando se filtró el nombre del juego unos días antes del E3 los fans de Star Wars lo relacionaron inmediatamente con uno de los alias utilizados por el cazarecompensas más famoso de este universo, Boba Fett. Este alias es precisamente 'CT-1313'. Pero parece que no tiene relación, al menos en principio, ya que el nombre alude al nivel subterráneo de Coruscant. Aunque, ¿no puede ser que Fett sacara el alias de esta denominación?, ¿eh?










PC PS3 360

Star Wars 1313

Género: **Acción**
Desarrolladora: **LucasArts**
Editora: **Activision**
Jugadores: **1**
Online: **Sin confirmar**
Lanzamiento: **Sin confirmar**

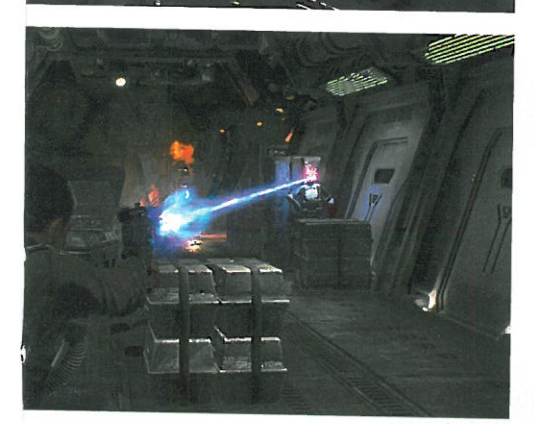


Plataformas

LA SOMBRA DE UNCHARTED

Uno de los elementos más característicos del juego son las fases de plataformeo dirigido estilo *Uncharted*. Y es que parece que el espíritu de la saga de Naughty Dog está empapando a un buen número de títulos de acción de la presente generación. Estas escenas funcionaban con el motor del juego y sus responsables nos aseguraron que aquí no habrá nada de escenas cinemáticas.





universo, con tiros, armas de fuego y golpes en la mandíbula. El juego está ambientado en Coruscant, la capital de la república galáctica, y debe su nombre al nivel subterráneo 1313, los bajos fondos de la ciudad que cubre por completo el planeta. En ese nivel tan profundo la ley de la capital es casi inaplicable y los cazarecompensas son los únicos que se atreven a pescar criminales para hacerse con los créditos que pagan por sus cabezas.

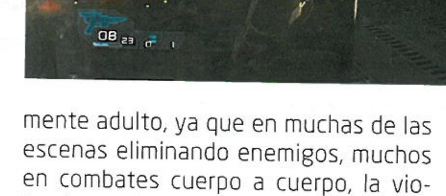
En la demo observamos una cinemática en la que nuestro protagonista, acompañado por otro cazarecompensas, comienza a descender con su nave por uno de los conductos que llevan al subsuelo de la ciudad, transportando una importante y peligrosa captura. Pero la nave es atacada y abordada por un puñado de criminales que se llevan al prisionero. A partir de aquí comienza la acción, con una sucesión de tiros y coberturas mientras la nave sufre explosiones y se envuelve en llamas. En el final de la demo, nuestro protagonista salta a la nave enemiga, alcanzada por uno de nuestros láser, mientras se precipita al vacío también envuelta en llamas. Aquí asistimos a una espectacular sucesión de saltos y plataformas imposibles, con nuestro protagonista agarrándose a salientes y evitando explosiones y los embites de algunos de los enemigos. Una escena de acción pura y llena de tensión que dejó claro el estilo que tendrá el juego.

Otra cosa que nos quedó clara con la demo es que el juego es definitivamente adulto, ya que en muchas de las escenas eliminando enemigos, muchos en combates cuerpo a cuerpo, la violencia explícita es una constante.

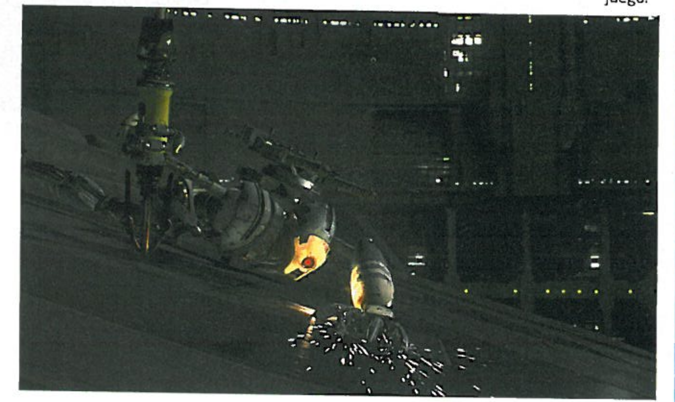
En definitiva, un juego de acción con un aspecto impresionante y que, al menos con esta brevísima demo, nos ha cautivado, y para el que suscribe se trata de uno de los mejores juegos que han podido verse en el pasado E3 de Los Angeles. Los fans de Star Wars más 'hardcore' tienen en este proyecto uno de los juegos más esperados para el año que viene, o más allá. ■

NO HAY PODERES, SÓLO DECENAS DE ARMAS Y GADGETS DE CAZA-RECOMPENSAS

LAS COBERTURAS SON FUNDAMENTALES en las fases de tiroteo.



UN AVANZADO ROBOT HOTIL es el enemigo más peliagudo en esta fase del juego.





UNA RAVE CON OLOR A GASOLINA

¿Qué pasaría si juntáramos en una coctelera un festival musical veraniego, la libertad de *Grand Theft Auto* y el estilo inequívoco de *Forza*? Bienvenidos a *Horizon*.

Si hablamos de juegos de coches, actualmente hay dos marcas que merecen ser destacadas por encima del resto, cada una exclusiva de una de las consolas de sobremesa más potentes. Nos referimos, por supuesto, a *Gran Turismo* y a *Forza*, aunque en esta ocasión toca hablar de esta última franquicia. Y es que hemos podido ver, probar y degustar antes que nadie lo que nos deparará su próxima entrega, casi un spin-off, que abandona los circuitos cerrados para ofrecernos una experiencia de juego distinta y al mismo tiempo fiel a la fórmula original.



SUPERCOCHES, MÚSICA ELECTRÓNICA Y mucha libertad.

Las claves que definirían este nuevo paso para *Forza* son simples y al mismo tiempo geniales. Bastaría con imaginar un gran festival de música en Colorado, con sus paisajes, sus multitudes, sus luces estroboscópicas, sus escenarios y actuaciones; sumar a esto una libertad casi total de movimientos por un mapeado gigantesco, repleto de tráfico, atajos y momentos de conducción campo a través y, finalmente, mantener las cotas de realismo y fidelidad de los coches que deben caracterizar a todo *Forza*. Una fórmula un tanto peculiar, pero a tenor de lo visto más que eficiente –y muy divertida–. Es casi como si *Test Drive Unlimited* y *Burnout Crash* participasen en una orgía junto a *Dirt Showdown* y *Need for Speed Underground*. Es decir, toda una experiencia que merece la pena ver y probar.

Parece que los novatos de Playground Games tienen la lección bien aprendida, y están sabiendo dar personalidad y



EL REALISMO DE SIEMPRE, pero con un toque de accesibilidad en los controles.

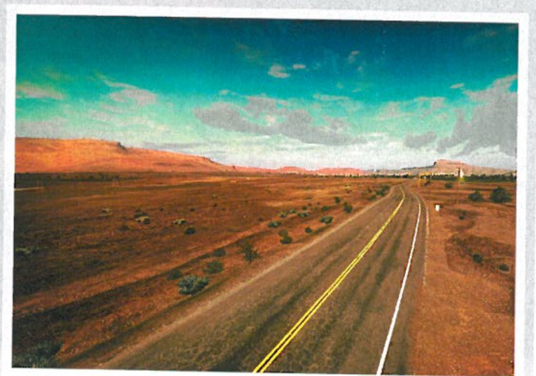


POR PRIMERA VEZ Forza sale de los circuitos cerrados y nos lleva a Colorado.

Desarrollo

UNOS NOVATOS CON MUCHA EXPERIENCIA

Forza Horizon es el primer juego desarrollado por Playground Games. Y a pesar de ello no estamos hablando precisamente de unos novatos en el mundo de los videojuegos. Se trata de un equipo formado por veteranos de la industria con amplia experiencia en la creación de juegos de conducción. De esta manera, se pueden encontrar en sus filas a exmiembros de Codemasters, Bizarre, Black Rock, Reflections, Rockstar North... Estamos hablando de más de 120 personas personas dedicadas en cuerpo y alma a *Forza Horizon*. Un prometedor equipo capaz de crear un título a la altura de esta franquicia.





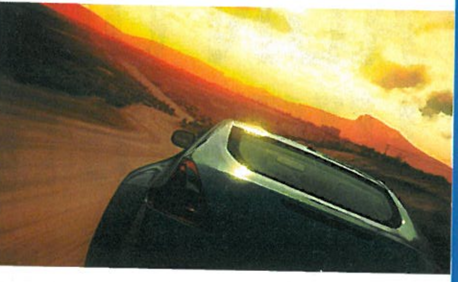
Forza Horizon

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Playground Games**
Editora: **Microsoft**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **23 de octubre**
Idioma: **Textos**





HABRÁ INCLUSO TODOTERRENOS, APTOS para las pruebas campo a través que se incluirán.



toques propios al título que están desarrollando. El mejor ejemplo es el paso gráfico adelante que muestra el título, con reflejos mejorados, mayor profusión de elementos en pantallas, ciclo día-noche continuo –con todo lo que ello conlleva–... Aunque la jugabilidad no se quedará a la zaga tampoco. Al realismo típico de la franquicia se unen las infinitas posibilidades de las carreras en carreteras abiertas, la aparición de atajos, una conducción un tanto más extrema, minipruebas durante las carreras (por ejemplo, superar determinada velocidad en puntos concretos de las pruebas). Y eso sin tener en cuenta los frecuentes momentos de free roaming por el incomparable marco que Colorado brinda. Podremos movernos, explorar y descubrir cada rincón con una libertad inusitada. Toda una gozada.

Finalmente, cabe también reseñar que el plantel de coches ha sufrido una profunda modificación, ya que deja de ser extensivo para seguir la premisa de "el tipo de vehículos que verías en una concentración de coches". Es decir, veremos coches mucho más potentes, todoterreno, coches de lujo... Los utilitarios estarán ahí, pero formando parte del tráfico que poblará las carreteras, no como vehículos seleccionables.

FORZA ABANDONA LOS CIRCUITOS CERRADOS Y NOS LLEVA A LA 'RAVE' DE NUESTRA VIDA



GRÁFICAMENTE SORPRENDERÁ INCLUSO A aquellos que criticaron a Forza Motorsport 4.

Otro detalle que determina la jugabilidad de ***Forza Horizon*** es la posibilidad de acumular puntos de estilo en cualquier momento. Casi como si habláramos de los Kudos de *Project Gotham Racing*, iremos aumentando nuestro marcador conforme realicemos distintas maniobras arriesgadas (adelantamientos, ir por el carril contrario, derrapes, etc.) tanto durante las pruebas como en los momentos de exploración.

Parece que Turn 10 ha elegido un buen compañero de equipo para llevar a *Forza* un paso más allá mientras ellos trabajan en 'lo siguiente'. De momento nos conformaremos con este jugoso primer contacto.

3DS CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW MIRROR OF FATE

AÚN QUEDA MUCHA HISTORIA POR CONTAR

Mercury Steam quiere continuar con *Mirror of Fate* el oscuro argumento que se inició con *Castlevania: Lords of Shadow* hace casi dos años, a la vez que busca sorprender de nuevo a la comunidad 'videojugona'.

En 2010 el estudio español Mercury Steam sorprendió a propios y extraños con *Castlevania: Lords of Shadow*. Sin embargo, la historia de este título daba para mucho más, o así debió pensar el equipo para meterse de lleno en el desarrollo de dos títulos de la franquicia, ***Castlevania: Lords of Shadow Mirror of Fate*** y *Castlevania: Lords of Shadow 2*. Este avance versa sobre el primero mencionado, *Mirror of Fate*, exclusivo de Nintendo 3DS y título que hemos podido probar. Es la secuela del primer *Lords of Shadow* y la precuela de *Lords of Shadow 2*. Según nos comentaron, no es necesario jugar a los tres para entender la trama, ya que cada uno por sí mismo está contenido, pero el hacerlo derivará en una experiencia más gratificante.

Con *Mirror of Fate* han querido regresar a los clásicos en 2,5D; aunque si activamos el efecto 3D de la consola, podremos disfrutar de una lograda sensación de profundidad –aparte de esta hará uso de otras funciones de la portátil, pero no desvelaron cuáles–. En cuanto a las pantallas, el juego hará uso de la inferior para presentar el mapa, que marca el siguiente objetivo y en el que se pueden poner notas, mientras la aventura se desarrolla en la superior.

Al empezar la demo nos encontramos ya con enemigos, los primeros de ellos unos esqueletos que no ofrecieron demasiada resistencia. Posteriormente el plantel de adversarios cambiaría de tercio y nos toparíamos también con monstruos más grandes y murciélagos. Trevor, el personaje que controlamos en la demo, se vale de una especie de látigo como arma principal y de un boomerang como arma secundaria –esta la conseguimos más adelante–. Aparte de recurrir a las armas y a la magia para eliminar enemigos, es muy importante el 'timing' a la hora de atacar y defenderse –sobre todo contra los enemigos más grandes–. Lo



LOS COMBATES FUNCIONAN MUY bien con los neuvos controles en Nintendo 3DS.





Los personajes

CUATRO MEJOR QUE UNO

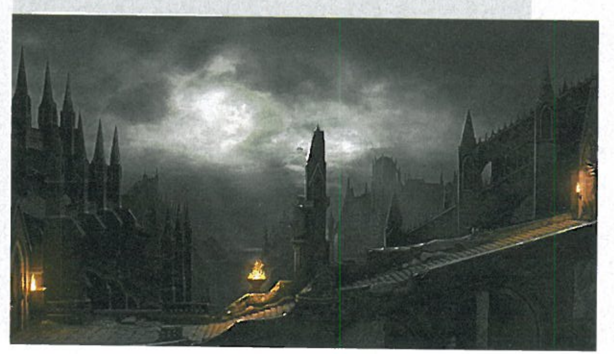
La historia de *Castlevania: Lords of Shadows Mirror of Fate* está estructurada de tal manera que en el juego controlaremos cuatro personajes en el mismo lugar pero en diferentes líneas temporales. La trama acontece inicialmente 25 años después de lo vivido en *Castlevania: Lords of Shadow*, la cual nos ayudará a descubrir la historia de los antepasados de Gabriel. De los cuatro personajes, solo se han desvelado dos: Trevor y Simon Belmont. El primero de ellos es el que manejamos en la demo, un caballero de la Hermandad de la Luz que tiene la intención de vengar la muerte de su madre. Lo interesante es que cada personaje cuenta con sus armas y habilidades propias, pero también va heredando características de otro.

Castlevania: Lords of Shadow Mirror of Fate

Género: **Acción/Aventura**
Desarrolladora: **Mercuty Steam**
Editora: **Konami**
Jugadores: **1**
Online: **Sin confirmar**
Lanzamiento: **Otoño 2012**



LAS ZONAS PARA colgarse se iluminan para facilitar las cosas.





HABRÁ TANTO COFRES PARA abrir como munición para recoger.



CUATRO SERÁN LOS PERSONAJES que manejemos en Mirror of Fate.



EL NIVEL GRÁFICO NO era el final, pero lucía francamente bien.

LA EXPLORACIÓN Y EL MUNDO ABIERTO GANAN PROTAGONISMO

comprobamos con el jefe final de la demo. Era clave hacer doble salto en el aire para evitar sus embestidas; si fallabas en el momento en el que había que pulsar el botón, te arrollaba perdiendo una parte importante de vida. En esta entrega el combate hereda los puntos fuertes de *Lords of Shadow* pero acentuando el combate aéreo.

Pero no solo de combate vive este *Castlevania*. El látigo será también una herramienta fundamental para las zonas de plataformas, ya que podremos colgarnos de ciertos salientes y objetos para balancearnos y hacer rapel para alcanzar lugares que de otra forma no podríamos. Además, si somos de los que nos gusta investigar, haciendo un buen uso del látigo encontraremos secretos interesantes.

Sin embargo, si algo destaca respecto a la anterior entrega es el mundo abierto. La exploración tendrá un papel destacado, mucho más importante que en *LoS*. En *Mirror of Fate* podremos ir donde queramos. Se nos permitirá regresar a lugares ya visitados para acceder a aquellos que no podíamos porque nos faltaba la habilidad adecuada. En la demo, por ejemplo, había una suerte de estatua que requería de magia de luz para activarla y no pudimos hacerlo. Más adelante conseguiríamos la habilidad y podríamos volver allí. En definitiva, aunar combates, plataformas y exploración dota al juego de un empaque que le sienta muy bien. ■



EN DETERMINADAS ÁREAS DEL mapa encontraremos una fuente para recuperar vida.

¡VUELVE A SALVARNOS, JEFE MAESTRO!

El viaje del Jefe Maestro y Cortana les lleva a un planeta desconocido, donde les espera una nueva y terrorífica amenaza para la humanidad. El icónico personaje de 360 vuelve en un excelente estado de forma para llevar a la saga a un nuevo nivel.

Este es el año de *Halo 4* para los responsables de Microsoft. Lo siento en el agua, lo siento en la tierra, lo huelo en el aire... No hay nada más importante de aquí hasta la campaña navideña, y eso se notó en los anuncios de Xbox 360 del pasado E3. Hasta pasaron de puntillas y sin hacer ruido sobre el anuncio del nuevo *Gears of War*, con el que se volcarán a principios de 2013. Pero no es para menos, y es que la vuelta del Jefe Maestro es la vuelta de la saga más importante y significativa de la consola de Microsoft.

No había mejor manera de comenzar la conferencia del E3 este año y ellos lo sabían. Así que el mundo entero contempló alucinado los primeros minutos de gameplay de la campaña de *Halo 4*, entre gritos y exclamaciones de los asistentes. Allí estaba el Jefe, acompañado por Cortana, sobre la superficie de un extraño mundo de entorno selvático. Todo se movía igual pero era mucho más bonito, más detallado, mejor... E incluso cuando el Jefe se topa con la primera patrulla de alienígeneas del Pacto y los elimina todo nos resulta treméndamente familiar. Pero faltaba una sorpresa, el planeta alberga una forma de vida (o inteligencia artificial) treméndamente hostil, gregaria, que se organiza y ataca en 'manadas' y con un tremendo y misterioso poder. Conocidos como los Prometheans, son una nueva herencia de los Forerunners y, como no, son una letal amenaza para la humanidad.

Halo 4 es un nuevo inicio para la franquicia, que inaugura una nueva serie de entregas que, con un caracter más oscuro y adulto, nos revelarán una nueva línea argumental conocida como la Saga del Recuperador (Reclaimer Saga) que, como no podía ser de otra

HALO 4 ES EL PRIMER JUEGO DE LA NUEVA 'TRILOGÍA DEL RECUPERADOR'



LA NUEVA INTERFAZ DE juego, con los indicadores reflejados en el interior del casco.



Novedades multijugador

EL REY DE LA COLINA

En nuestro primer contacto con el multijugador de Halo 4 disfrutamos de algunas partidas por equipos y de una nueva modalidad conocida como 'Regicidio'. En ella hay un 'rey de la colina', al que hay que intentar eliminar para obtener más puntos y para arrebatarle la corona. Eliminar al resto de participantes también puntúa, aunque menos, y quien, al finalizar la partida, tenga la 'corona virtual' se lleva la partida.
Algunas novedades que también descubrimos fueron algunas nuevas habilidades de armadura, como la Visión Prometeo (para ver a través de las paredes), el Paquete de Hélices (un impulso de jet-pack), el Escudo de Luz Densa (como el utilizado por algunos Covenants) o el Campo de Regeneración (una evolución del Regenerador de Halo 3.)

360

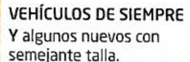
HALO 4

Género: **Acción**
Desarrolladora: **343 Industries**
Editora: **Microsoft**
Jugadores: **1-2**
Online: **SI**
Lanzamiento: **6 noviembre 2012**

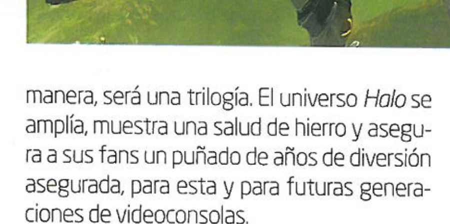


EL PERSONAJE DE CORTANA tendrá un protagonismo absoluto en esta nueva saga.





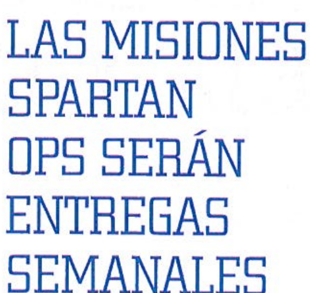
VEHÍCULOS DE SIEMPRE Y algunos nuevos con semejante talla.



LOS PROMETHEANS SON UNAS extrañas maquinas con muy poco sentido del humor.



OTRAS NAVES DE LA UNSC serán atraídas a Requiem. No estaremos solos.



LAS MISIONES SPARTAN OPS SERÁN ENTREGAS SEMANALES

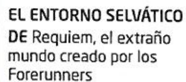
manera, será una trilogía. El universo *Halo* se amplía, muestra una salud de hierro y asegura a sus fans un puñado de años de diversión asegurada, para esta y para futuras generaciones de videoconsolas.

A bordo de la UNSC Infinity

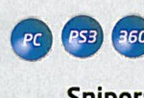
Con las ganas de probar algo más la campaña nos quedamos pero, afortunadamente, tuvimos ocasión de paladear algunos de los modos multijugador de *Halo 4*. Allí pudimos constatar que el trabajo de 343 Industries está siendo exquisito, manteniendo todas las señas de identidad que han caracterizado al exitoso apartado multijugador de la saga, pero añadiendo múltiples mejoras.

Ahora el centro de control de toda la experiencia multijugador de *Halo 4* se llama UNSC Infinity, la nave donde crearemos a nuestro super soldado Spartan-IV único, lo personalizaremos al máximo y gestionaremos toda nuestra progresión en los modos multijugador, los competitivos y también los cooperativos. Y es que el nuevo modo cooperativo es la verdadera novedad en este apartado. Las conocidas como Spartan Ops serán misiones cooperativas para jugar con hasta tres colegas. Estas misiones están integradas dentro de la nueva línea argumental, y se mezclarán y ampliarán la experiencia narrativa del juego de manera intensa y constante. Horas y horas de juego añadidas que no pararán de crecer. Serán episodios semanales completamente gratuitos, para jugar solo o acompañado por uno, dos o tres amigos. Una experiencia genial que se une a los modos competitivos, que también son canela fina. ■





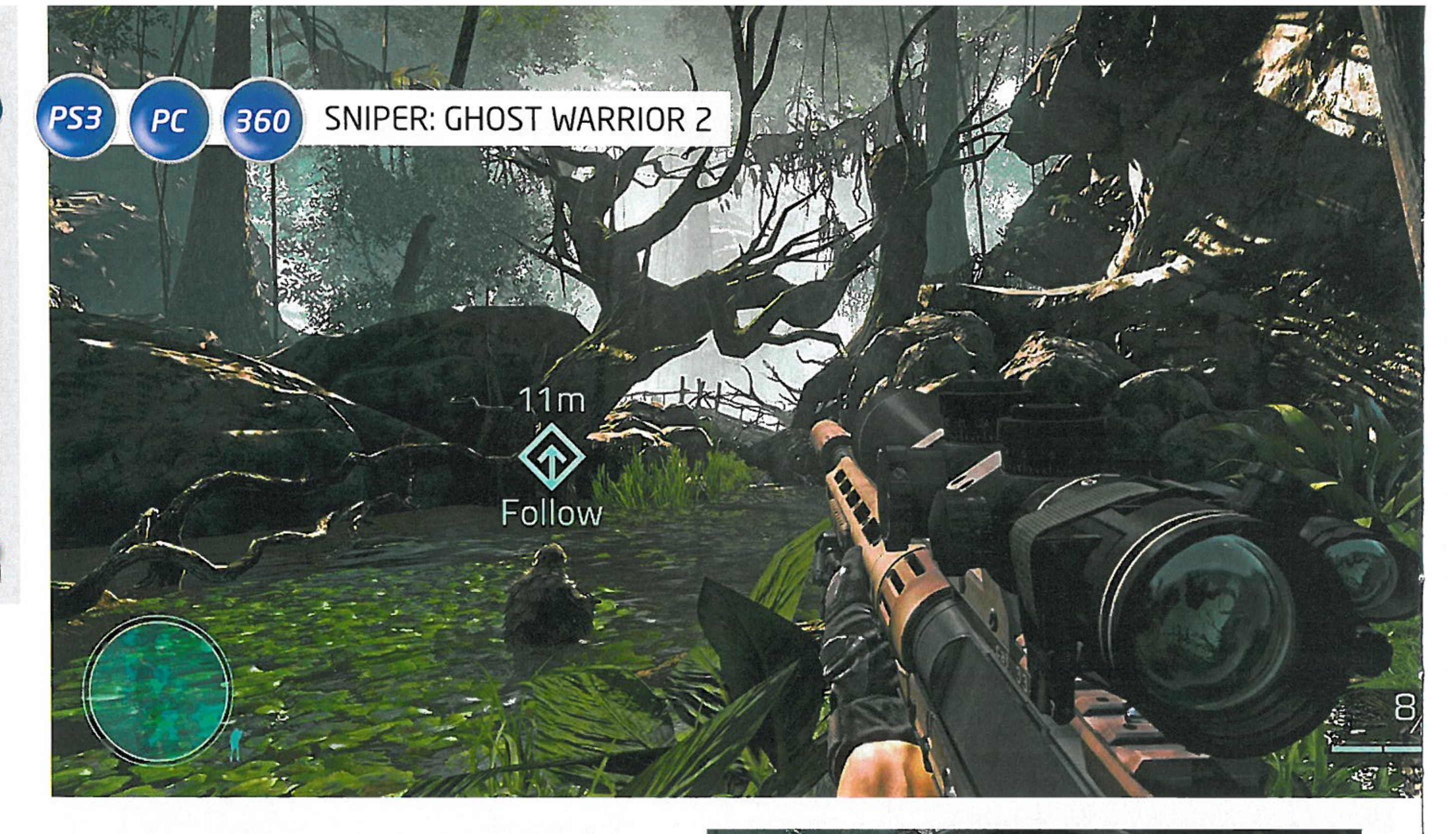
EL ENTORNO SELVÁTICO DE Requiem, el extraño mundo creado por los Forerunners



Sniper: Ghost Warrior 2

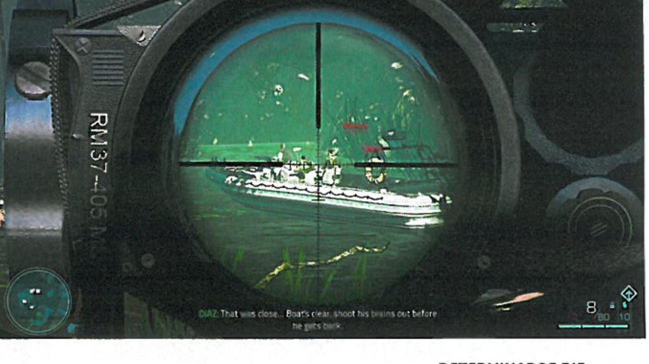
Género: **Shooter**
Desarrolladora: **City Interactive**
Editora: **Namco Bandai**
Dispositivo: **Kinect -Move**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **21 de agosto**
Idioma:
Voces
Textos

PS3 PC 360 SNIPER: GHOST WARRIOR 2



UNA BALA ENTRE CEJA Y CEJA

Los francotiradores están de moda. Si crees que la puntería es lo tuyo y prefieres atacar desde las sombras, City Interactive te prepara un "rifle" muy prometedor.



DETERMINADOS DISPAROS CERTEROS NOS mostrarán a cámara lenta su resultado.

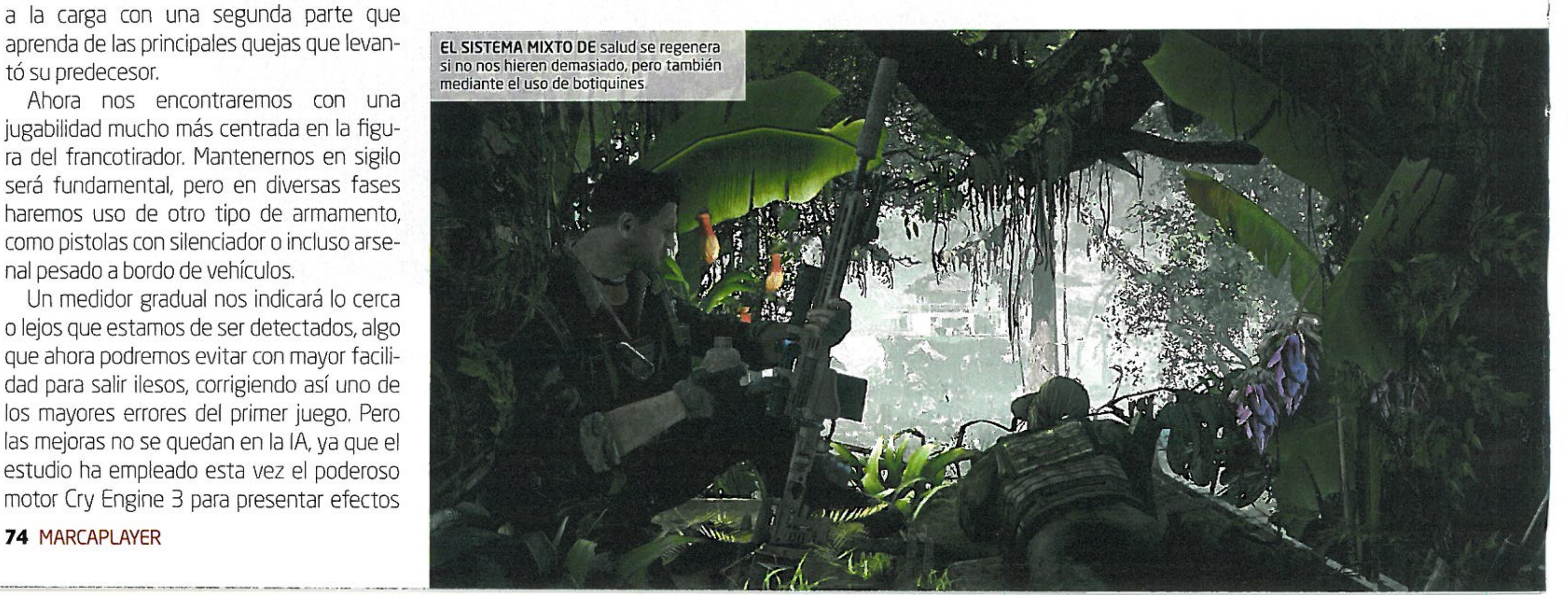
La primera entrega de la saga que nos ocupa no recibió buenas críticas por parte de la prensa especializada, pero consiguió vender más de dos millones de copias en todo el mundo. Debido a esto, City Interactive ha decidido volver a la carga con una segunda parte que aprenda de las principales quejas que levantó su predecesor.

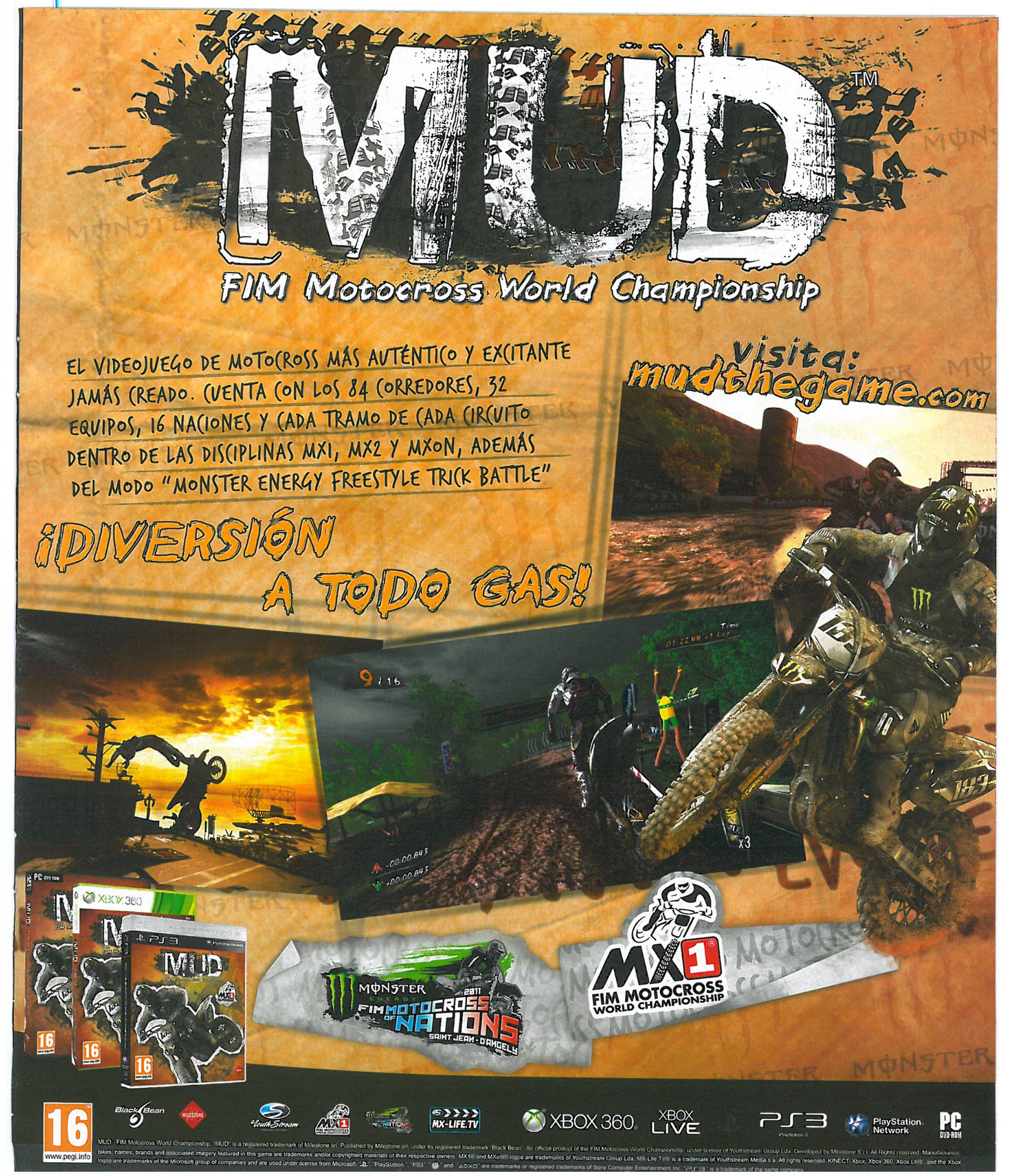
Ahora nos encontraremos con una jugabilidad mucho más centrada en la figura del francotirador. Mantenernos en sigilo será fundamental, pero en diversas fases haremos uso de otro tipo de armamento, como pistolas con silenciador o incluso arsenal pesado a bordo de vehículos.

Un medidor gradual nos indicará lo cerca o lejos que estamos de ser detectados, algo que ahora podremos evitar con mayor facilidad para salir ilesos, corrigiendo así uno de los mayores errores del primer juego. Pero las mejoras no se quedan en la IA, ya que el estudio ha empleado esta vez el poderoso motor Cry Engine 3 para presentar efectos realmente espectaculares, así como unos entornos más detallados que abarcan mayores distancias sin perder riqueza de elementos en pantalla.

Como colofón, el juego debutará en la modalidad multijugador. Una vertiente en la que todos los usuarios (de número aún por determinar) serán francotiradores, y en el que, para evitar que los jugadores se queden estáticos, un simple disparo delatará su posición, obligándolos así a moverse continuamente.. ■

EL SISTEMA MIXTO DE salud se regenera si no nos hieren demasiado, pero también mediante el uso de botiquines




MUD™
FIM Motocross World Championship
EL VIDEOJUEGO DE MOTOCROSS MÁS AUTÉNTICO Y EXCITANTE JAMÁS CREADO. CUENTA CON LOS 84 CORREDORES, 32 EQUIPOS, 16 NACIONES Y CADA TRAMO DE CADA CIRCUITO DENTRO DE LAS DISCIPLINAS MX1, MX2 Y MXON, ADEMÁS DEL MODO "MONSTER ENERGY FREESTYLE TRICK BATTLE"
visita:
mudthegame.com
¡DIVERSIÓN A TODO GAS!
9 / 16
MONSTER ENERGY 2011 FIM MOTOCROSS OF NATIONS SAINT JEAN - D'ANGELY
MX1 FIM MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP
16
www.pegi.info
Black Bean
MILESTONE
YouthStream
MX-LIFE.TV
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation Network
PC DVD-ROM
MUD - FIM Motocross World Championship. "MUD" is a registered trademark of Milestone srl. Published by Milestone srl. under its registered trademark "Black Bean". An official product of the FIM Motocross World Championship, under license of Youthstream Group Lda. Developed by Milestone S.r.l. All Rights reserved. Manufacturers, bikes, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. MX1 and MXoN logos are trademarks of Youthstream Group Lda. MX Life TV is a trademark of Youthstream Media s.a. All rights reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3" and "ΔΟΧ□" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company.

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento

PC DIABLO III

Player RECOMENDADO

UNA OBRA COMO CAÍDA DEL CIELO

El nuevo lanzamiento de Blizzard ya es un éxito de ventas, pero ¿ha merecido la pena esperar?, ¿es este el nuevo adalid del género de rol y acción?

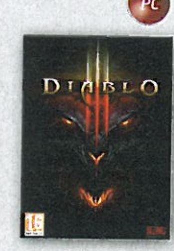
Doce años (de tiempo real) han pasado desde que los demonios mayores Mefisto, Diablo y Baal asediaran el mundo de Santuario y millones de héroes creados por todo el mundo lucharan contra las hordas de los Infiernos Abrasadores. Fueron momentos imborrables en la mayoría de las mentes de aquellas personas, quienes han aguardado con ansia todos estos años para volver a salvar a la humanidad cuando el mal regresara; y ese momento por fin ha llegado.

Blizzard anunció el desarrollo de *Diablo III* en 2008 y desde entonces la baba se

nos iba cayendo con cada nueva imagen, con cada nuevo vídeo o con cada clase de personaje desvelada. Sin embargo, no todo eran elogios; algunas voces afirmaban que se veía demasiado colorido, otras que parecía ser excesivamente continuista, y otras que llegaba un poco tarde como para estar a la altura de los tiempos que corren. Nosotros hemos podido hincarle el diente desde su puesta a la venta y vamos a ser muy sinceros: presenta ciertos cambios que pueden no gustar a los incondicionales de la saga, pero es innegable su calidad global tanto en jugabilidad, como en trama argumental y apartado técnico general. Pero vayamos al grano.

Su historia nos enmarca 20 años más tarde de los sucesos acaecidos en la anterior entrega. Los habitantes de Santuario continúan sus vidas con cierta normalidad, casi olvidadizos del horror que han tenido que sufrir sus pueblos décadas atrás. Aun así, el sabio anciano Deckard Caín sabe que una terrible profecía acaba de dar comienzo con la llegada de una »

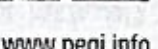
PC



Diablo III

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Blizzard**
Editora: **Blizzard**
Precio: **59,99€**
Jugadores: **1**
Online: **2-4**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos


Sonido


Jugabilidad

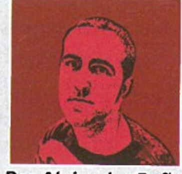

Adicción


Nota final



La opinión

BLIZZARD HA CONSEGUIDO cuajar un título casi redondo que puede no ser perfecto para algunos aficionados acérrimos, pero que tiene todos los ingredientes para considerarlo de los mejores de su género.



Por Alejandro Peña



>Excelente trama argumental y ambientación.
>Técnicamente casi impoluto.
>Sólida plataforma de Battle.net.
>Inmensas dosis de rejugabilidad.

Arriba y abajo

>Blizzard peca de ser demasiado continuista.
>Ausencia de modos PvP de inicio.

LA CANTIDAD Y DIVERSIDAD de enemigos a la que haremos frente es abrumadora.

» misteriosa señal caída del cielo. Es entonces cuando los horrores que parecían enterrados surgen nuevamente amenazando las vidas de los habitantes de este mundo, y es ahora cuando cinco valerosos héroes, de muy distintas identidades y características, acuden a la nueva ciudad de Tristán con intención de combatir el mal.

Como se deduce del prólogo del juego -no vamos a desvelar más-, la trama de la serie *Diablo* ha sido y es una de las más profundas y envolventes que podemos encontrar en el género de rol, y queda patente, desde el inicio de esta tercera parte, que tiene ingredientes de sobra para mantenernos sumergidos en la atmósfera y expectantes de lo que ocurra hasta el final. Eso no es nuevo, pero sí las diferentes clases de personajes que podemos encarnar.

Así, nuestra primera decisión será escoger la tipología de nuestro avatar: Bárbaro, Cazador de Demonios, Médico Brujo, Mago o Monje. Dos de ellos son similares a las clases ya presentadas en *Diablo II* (Mago y Bárbaro), pero las otras tres son totalmente nuevas y originales. Esta característica es de las primeras que podemos agradecer, y es que alrededor de las peculiaridades de dichas figuras gira toda la jugabilidad del título, pues cada una de ellas cuenta con su distintiva forma de atacar, defender, equiparse y, por supuesto, con sus propias habilidades.

Una vez elegido nuestro protagonista y estandarte, observaremos que la mecánica de juego apenas ha variado con respecto a la línea marcada por la franquicia. Blizzard sabía que contaba con legiones de fans y quizá por ello haya pecado de ser demasiado continuista en este aspecto. No obstante, el género del juego es el que es, y un título de rol y acción puede ir poco más allá de su escueto marco de 'avanzar y matar' a todo monstruo que aparezca en nuestro camino. La variedad y el gusto, sin embargo, los pone el que, para progresar en la aventura, usaremos siempre las habilidades que vamos adquiriendo a medida que subimos de nivel, y en esta faceta encontramos los primeros cambios verdaderamente reseñables.

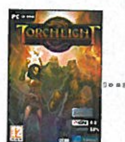
Las aptitudes que aprendemos con nuestro progreso están ahora prefijadas, a diferencia del anterior sistema en árbol que nos permitía elegir en qué habilidad gastarnos nuestra experiencia. Esto evidentemente resta cierta capacidad de decisión y personalización al usuario hasta que no se desbloquean todas las facultades de nuestro avatar, pero llegado a ese punto ahora tendremos mayor libertad para conformar la construcción de nuestro personaje, gracias a la posibilidad de mantener un total de seis habilidades activas más tres pasivas (y cambiarlas cuando queramos).

Otra de las novedades que han sido aplaudidas es la inclusión de los eventos aleatorios. Ahora mientras pululamos por Santuario podemos toparnos con una



LOS ESCENARIOS QUE ATRAVESAMOS gozan de una notable belleza y variedad.

Interferencias



TORCHLIGHT



DUNGEON SIEGE II



TITAN QUEST

suerte de misiones secundarias de lo más diversas, que sin ninguna duda extienden la ya de por sí enorme rejugabilidad del título. Y ni que decir tiene la incorporación de los llamados 'artesanos', una pareja de profesionales -herrero y orfebre- que se añadirán a nuestras aventuras para proporcionarnos una gran ayuda con sus servicios. De esta forma ya no nos limitaremos a comprar y vender aquellos objetos que más nos interesen a los distintos mercaderes, sino que tendremos una vía adicional, que aumenta la profundidad de la progresión, obligándonos a barajar la mejor opción disponible en cada momento.

Por su parte, tanto gráficamente como en su apartado sonoro, la obra de Blizzard alcanza el sobresaliente. Las texturas de los personajes podrían estar mejor detalladas, pero quizá debido a este acabado el producto roce la perfección en términos de optimización. Su perspectiva isométrica se mantiene intacta, pero además de incluir la opción de hacer zoom para aumentar la espectacularidad y alcance de los pormenores, *Diablo III* goza de un gran nivel de efectos y sistema de iluminación, logrando atraparnos de lleno en su marcada ambientación. Y lo mismo ocurre con el sonido, magistral tanto en su oscura y épica banda sonora instrumental como en sus efectos de sonido o en su localización al castellano, en la que destaca sobre todo su cuidado doblaje.

Y, por último, no podíamos cerrar este análisis si mentar su vertiente multijugador. Blizzard ha optado por obligarnos a permanecer conectados en todo momento para jugar (incluso en solitario), algo que ha ocasionado algunos problemas en sus primeras horas a la venta, y múltiples críticas entre cierto sector de sus fans. Pero lo cierto es que, por regla general, la plataforma Battle.net resulta ser sólida y mantiene un nivel de latencia francamente aceptable, logrando comunicarnos y jugar con nuestros amigos de forma bastante sencilla. Una lástima que, de momento, solo contemos con la modalidad cooperativa. ■



DIFÍCIL ENCONTRAR PERSONAJES IDÉNTICOS; cada uno tendrá diferentes habilidades activadas

Multijugador

¿PARA CUÁNDO EL PVP?

Una de las peores noticias que recibimos los fans antes del lanzamiento del juego fue, sin duda, la ausencia de cualquier modalidad jugador contra jugador cuando el título saliese a la venta. Blizzard se explicó diciendo que esta vertiente, que llegará en forma de arenas de batalla, aún no estaba pulida y, por tanto, era preferible lanzar ya el juego y no hacernos esperar más. Sabemos que el modo PvP Arena llegará en forma de parche gratuito con sus propios logros y localizaciones únicas. ¿Cuándo lo veremos? Como siempre ocurre con Blizzard: "Cuando esté terminado".

EL SISTEMA DE HABILIDADES LIMITA LA LIBERTAD PERO AUMENTA LA REJUGABILIDAD



VISUALMENTE ES CONTINUISTA, PERO con un salto de calidad cualitativo.

LA HISTORIA Y LA AMBIENTACIÓN NOS EMBAUCARÁN AL INSTANTE



AUNQUE A PRIORI HAY pocas habilidades, las runas especiales modificarán sus efectos.

Casa de subastas

RETRASOS POR MANTENIMIENTO

Es una lástima que, durante los primeros días de vida de *Diablo III*, los servidores de Battle.net hayan sufrido alguna que otra incidencia, de no mucha relevancia, que los chicos de Blizzard han tenido que subsanar inmediatamente, olvidándose de otras facetas que nos habían prometido. Es el caso de la casa de subastas con dinero real, cuya implementación estaba prevista para finales de mayo, pero que se ha visto retrasada indefinidamente "hasta que los problemas de estabilidad y de jugabilidad se corrijan del todo", ha declarado la compañía.



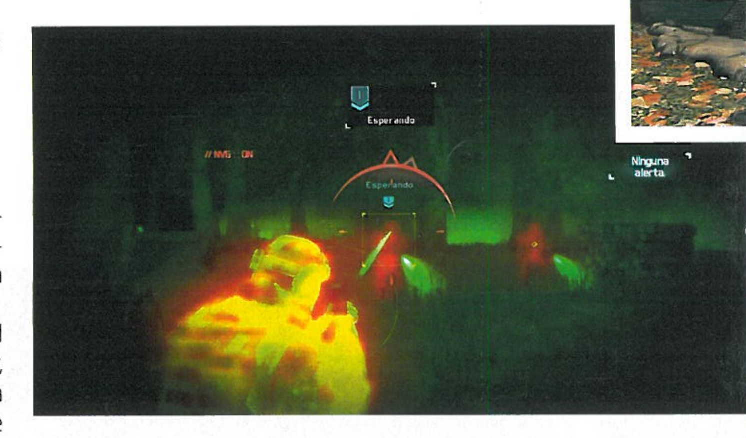
360 PS3 PC GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

UN PEQUEÑO PASO PARA LOS GHOSTS...

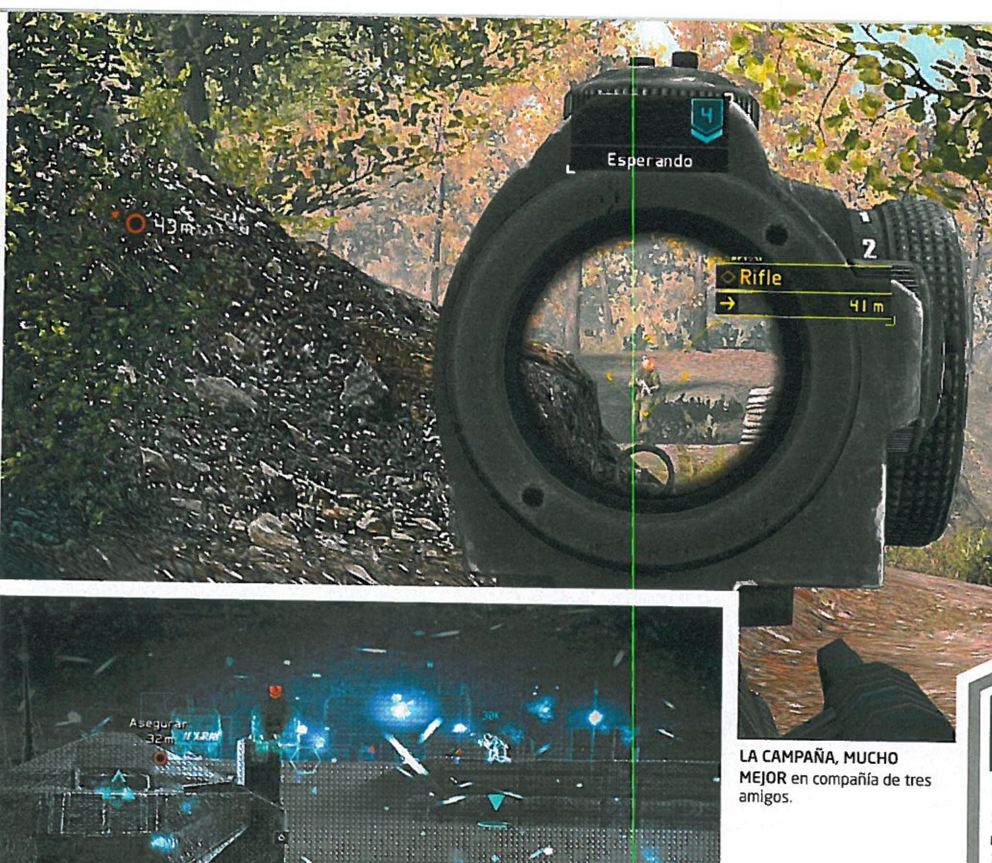
El equipo de élite del ejército norteamericano se vuelve a poner en marcha para deshacer un entuerto a nivel global. Esta vez con más plomo y menos estrategia.

En un mundo en el que *Call of Duty* se hincha a vender unidades año sí y año también es difícil resistirse a caer en la acción más palmitera y directa. *Ghost Recon* era uno de esos pequeños baluartes que demostraban que un juego de disparos podía ser mucho más que una carrera por un enorme y espectacular pasillo. Se trataba de una franquicia que obligaba a los jugadores a pensar su siguiente paso y a desarrollar estrategias de ataque ante las más diversas situaciones de combate. Ahora os estaréis preguntando ¿por qué 'hablo' en pasado? Porque esos tiempos dorados de variedad de situaciones y acción sesuda y elaborada también han pasado a mejor vida para Ubisoft..

Esa es la principal seña de identidad de este ***Ghost Recon Future Soldier***, que pierde en cierta manera la filosofía original de la franquicia para reciclarse conforme mandan los cánones actuales. A saber, estamos ante un título de acción en tercera persona. Como viene siendo habitual en este tipo de juegos, las coberturas son una parte importante de cada enfrentamiento, de igual modo que la libertad de elección y movimientos también se ha reducido, convirtiendo el esquema 'sigilo-torreta-disparos sin sentido' en una constante durante toda la historia.



Las órdenes de equipo se limitarán a la sincronización de los disparos sobre los





NECESITAREMOS DE TODO TIPO de ayuda electrónica una vez metidos en 'salsa'.

LA CAMPAÑA, MUCHO MEJOR en compañía de tres amigos.



>Buen acabado técnico.
>Opciones multijugador a muy buen nivel.
>La mecánica de sincronización de disparos.

Arriba y abajo

>Fallos en la IA de los compañeros.
>Se echa de menos algo más de estrategia.
>Los momentos torreta resultan excesivos.



¿Y Kinect?

TODA UNA ARMERÍA

Si echamos la vista atrás en el tiempo, uno de los anuncios más sonados de Ubisoft respecto a esta producción fue la posibilidad de usar Kinect para jugar a *Ghost Recon Future Soldier*. Ahora, con el juego ya en las estanterías, esta posibilidad se ha visto reducida a las posibilidades de la armería. Es decir, seleccionar armas, sus partes y probarlas en un entorno limitado. Ni os penséis que os van a dejar jugar sin mando...



EL SIGILO SERÁ UNA obligación para superar muchas situaciones.

enemigos y a la posibilidad de dirigir el fuego de nuestros compañeros de armas a los objetivos que consideremos oportuno. Fin de la estrategia. También tendremos a nuestra disposición diversos gadgets para paliar la 'casualización' de la jugabilidad: drones aéreos y terrestres, distintos tipos de visiones, más de 50 armas personalizables hasta límites casi enfermizos...

Una vez aceptemos esta evolución de la franquicia, lo cierto es que no nos encontraremos ante un mal juego, puesto que cumple sus objetivos de una manera más que correcta. Para empezar, visualmente raya a un nivel más que aceptable, donde tanto los modelados como las animaciones o los efectos visuales suben el listón respecto a anteriores títulos de esta franquicia. Quizás las texturas no estén a la altura en ocasiones, pero se trata de un error perdonable. Por supuesto, el apartado sonoro sigue el mismo patrón, con un gran trabajo a todos los niveles. Destaca en este caso el excelente doblaje a nuestro idioma que Ubisoft ha tenido a bien regalarnos. Como no podía ser de otra forma, la estabilidad en la tasa de imagen es una constante a pesar de la gran cantidad de objetos animados al mismo tiempo en pantalla.

Este hecho es además muy de agradecer dada la posibilidad de jugar con hasta tres amigos, de manera cooperativa, cualquier misión de la partida principal (lo que multiplica la acción en pantalla). Esto hará que la simplemente cumplidora campaña, algo falta de ritmo y con múltiples errores a la hora de gestionar la inteligencia artificial, recupere fuerzas por las infinitas posibilidades de la acción multijugador.

Y es que donde *Ghost Recon Future Soldier* consigue brillar con verdadera luz propia es en sus posibilidades de juego social. Al ya nombrado cooperativo se le añaden una pléyade de opciones »

Ghost Recon: Future Soldier

PC PS3 360



Ghost Recon: Future Soldier

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **69,95€ (360 y PS3); 59,95€ (PC)**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-4**
Online: **2 a 16**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi




www.pegi.info

Las notas

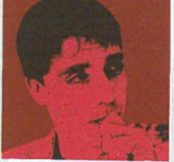
Gráficos	Sonido
8.8	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.9	8.6

Nota final

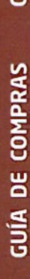


La opinión

POCO RECOMENDABLE PARA aquellos que busquen una experiencia de juego similar a las anteriores entregas de la franquicia. Pero es unn título más que válido.



Por Juan 'Xcast'



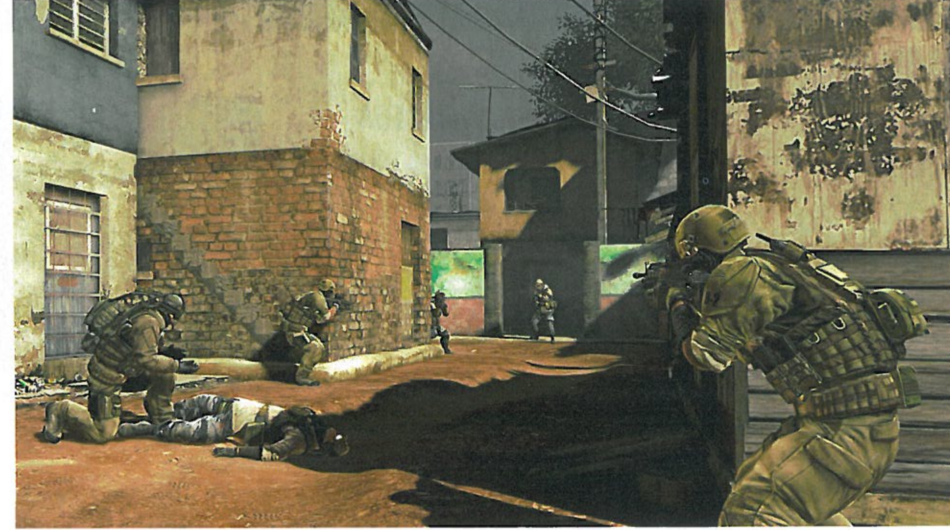
COORDINAR A NUESTROS COMPAÑEROS, casi poesía bélica en acción.

Campaña

DE BOLIVIA A NORUEGA

La campaña de *Ghost Recon Future Soldier* comienza poniéndonos en la piel de un equipo Ghost en Centroamérica, cuya misión es interceptar un envío de armas de unos traficantes locales. Sin embargo, todo sale mal y el equipo acaba encontrándose con la explosión de una bomba sucia.
No hay supervivientes, por lo que en la piel de un segundo equipo Ghost deberemos cumplir una serie de misiones con el objetivo de esclarecer los hechos. Por supuesto, no será tarea fácil y el viaje nos llevará por casi todo el globo, haciéndonos parar en lugares tan dispares como Nigeria, Pakistán, Noruega o Rusia.

NUEVA SANGRE PARA UNA VIEJA FRANQUICIA QUE RESUCITA DE ENTRE LOS MUERTOS



ADIÓS ESTRATEGIA, HOLA COMBATES a pecho descubierto...

competitivas capaces de entretenernos durante meses. Nos referimos tanto al modo Guerrilla, 'clon' del Horda de *Gears of War*, como a los enfrentamientos online (desarrollados por un equipo distinto al de la campaña). De nuevo sus parámetros de referencia no se alejan en exceso de lo visto ya en otros títulos (niveles de experiencia y desbloqueo de armas, tres clases de soldado independientes, mapas de un tamaño limitado y orientados a los enfrentamientos directos...), y, sin embargo, consigue cumplir con su función con creces, aumentando la durabilidad de este título hasta límites insospechados. Si con el modo campaña ***Future Soldier*** puede entretenernos durante 10 horas largas, con el resto de posibilidades podríamos tener juego por muchos meses.

Para rematar la producción la accesibilidad e inmediatez del nuevos sistema de control se plasma de una manera prácticamente perfecta con la respuesta de nuestro soldado en pantalla. Parece que Ubisoft ha tomado nota de los mejores ejemplos dentro de la acción (el sistema de coberturas con reminiscencias de *Gears of War*, el de sincronización de *Splinter Cell Conviction*, las escenas de torreta de *Call of Duty*, etc.) Por tanto, poco que objetar a este respecto, consiguiendo así redondear una producción que si bien rechaza sus raíces, consigue brindarnos una historia memorable y una puesta en escena a la altura de las circunstancias. Quizá no sea precisamente lo que los fanáticos de la acción más pausada estaban esperando, pero sin lugar a dudas todos aquellos reticentes a probar anteriores entregas quedarán gratamente sorprendidos con la propuesta de Ubisoft. ■

Interferencias



GEARS OF WAR



CALL OF DUTY



BROKEN ARROW

¡RESÉRVALO YA!

HALO 4

06.11.12

AMIGOS DE MARCA PLAYER, SABEMOS
QUE MUY PRONTO VOLVEREMOS A "LUCHAR" JUNTOS....

UN GRAN ABRAZO DEL EQUIPO DE XBOX



Microsoft

© 2012 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, 343 Industries, Halo, the Halo logo, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.







JAPÓN TAMBIÉN SE RINDE A DIABLO

El juego de Blizzard marca el camino de un título para 3DS que, de ganarse el favor de los jugadores, puede convertirse en un juego icónico de 3DS.

Siempre se ha dicho que España es el país del *PES* y el *Call of Duty*, pero lo ocurrido en el último mes, desde que saliese a la venta *Diablo III*, puede que hable de un cambio de tendencia, o de una masa de jugadores que no estaba atendida y que lo que quería era ese hack'n slash rolero que tanto triunfó en PC y que no había tenido continuación real, aunque intentos sí que ha habido. Siempre. Todo el rato salía 'el nuevo Diablo'. Pero no era tal.

Si esta fiebre va a servir para algo, es para que juegos que en otro momento hubieran pasado más desapercibidos y que hubiéramos puesto en el montón de los 'wannabes' tengan su momento de gloria, más aún si como ocurre con la apuesta de n-Space para 3DS, ***Heroes of Ruin***, el juego se mantiene por sí mismo y ofrece cosas que no habíamos podido disfrutar antes en una portátil. Y no hablamos de las tres dimensiones, porque nos duraron exactamente 30 segundos antes de que las desactivásemos para siempre, sino de un apartado online potentísimo que se convierte en el modo principal de jugar esta aventura. Estamos hablando de un modo online cooperativo de hasta cuatro jugadores que podemos jugar en modo local o por internet, y en este segundo modo, tanto con amigos como con desconocidos que se conectarán a nuestra partida para acompañarnos durante algún



SI NO ES EL MEJOR DEL CATÁLOGO, ES EL JUEGO MÁS COMPLETO PARA 3DS HASTA LA FECHA

LOS ENEMIGOS FINALES requieren un esfuerzo especial para ser abatidos.

LAS MAZMORRAS SE CREAN de forma aleatoria, pero veremos elementos recurrentes.

>Buen desarrollo de los personajes.
>Sistema de inventario ágil.
>Control muy fluido.
>Buen sistema de juego online.

Arriba y abajo

>3D innecesario.
>Los grupos se crean a través de una web.

episodio y que, probablemente, nunca más volveremos a ver. Y es que esa es parte de la esencia de *Heroes of Ruin*, la de entrar y salir de partidas sin que eso suponga ningún problema. Esa posibilidad es lo que va a enriquecer el juego, ya que cada vez que entremos en una partida iremos con nuestro personaje (no con su avance en la historia) y todo su inventario de equipamiento y pasará a formar parte del mercado en el que el resto de jugadores puede adquirir mejoras. Hacerlo en solitario también se puede, pero sale a precio de oro y no compensa. Es decir, si quieres mejorar tus armas, haz amigos. El StreetPass servirá también para esto, pero tendrás que pasear un poquito o quedar con gente que cuente con el juego. Y en el SpotPass, n-Space ya ha prometido 365 nuevas misiones, una para cada día del año desde que se lance el juego.

A estas alturas ya lo tendréis superclaro, pero no dejaré de decirlo. *Heroes of Ruin* plantea una historia sobre mazmorras aleatorias en la que elegiremos un personaje de las cuatro clases (clásicas) disponibles. El personaje irá evolucionando en función del avance y subirá el nivel de sus habilidades y destrezas, así como nos encargaremos de seleccionarlas dentro de un amplio árbol de posibilidades. Cuenta con un control sencillo, lleno de atajos y posibilidades de personalización, una cámara comodísima que solo chirría con las 3D activadas y un apartado gráfico que a nosotros nos ha convencido. Si no es el mejor, es el juego más completo para 3DS hasta la fecha. Si tienes tres colegas con 3DS y un verano tranquilo por delante, puede que forjéis la mejor de las amistades. Imprescindible. ■

TODAS LAS HABILIDADES y utensilios tienen repercusión sobre el personaje.

Interferencias

DIABLO — ZELDA — DARKSIDERS

Chat de voz

HABLA Y LUCHA

Heroes of Ruin incorpora un elemento que se va a hacer muy habitual a partir de ahora en los juegos multijugador portátiles. Lo que ya es un éxito, y está plenamente incorporado a la mayor parte de los juegos multijugador en consolas de sobremesa y PC, encuentra en títulos como este de n-Space una forma de entrada en las consolas más pequeñas. El extraordinario soporte online con el que cuenta la consola hace que esta incorporación sea no solo muy útil para los jugadores, sino perfectamente viable. Eso sí, como estamos hablando de Nintendo, el chat de voz solo será posible con los jugadores de los que tengamos el código de amigo.

3DS



Heroes of Ruin

Heroes of Ruin

Género: **Acción-rol**
Desarrolladora: **n-Space**
Editora: **Nintendo**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1**
Online: **2 a 4**
Idioma: **Textos** 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.0	8.0	9.5	9.5

Nota final



La opinión

SE TRATA DE una de las mejores apuestas que puedes hacer para 3DS, por su rejugabilidad, la mecánica sencilla y profunda y las capacidades online que incluye.



Por Chema Antón

PS3 360 LOLLIPOP CHAINSAW

CHUPA-CHUPS, ZOMBIS Y FIESTAS

>Increíble variedad de situaciones.
>Sentido del humor desbordante y genial.
>Buena banda sonora.
>Diversión clásica sin artificios.

Arriba y abajo

>Pequeños bugs y errores en cámaras.
>Algo corto y falto de alicientes a la hora de rejugarlo.

Suda 51 vuelve a hacer lo que le apetece en un título de yo contra el barrio de lo más irreverente y cachondo. Casi un soplo de aire fresco. Casi...

Los beat´em up clásicos no estaban pasando precisamente por su mejor momento. Podemos contar casi con los dedos de una mano los títulos comerciales de esta generación que han querido ofrecernos una experiencia 'yo contra el barrio' clásica, sin mezclar elementos roleros o de aventura. Por suerte, Suda 51 y su estudio, Grasshopper Manufacture, siguen al pie del cañón demostrando que la calidad es independiente de la innovación; que las viejas fórmulas no tienen porque resultar vetustas. Sus anteriores producciones bien lo atestiguan (*Shadow of the Damned* y *Sine Mora*, sin ir más lejos). ***Lollipop Chainsaw*** es el colofón de esta tónica.

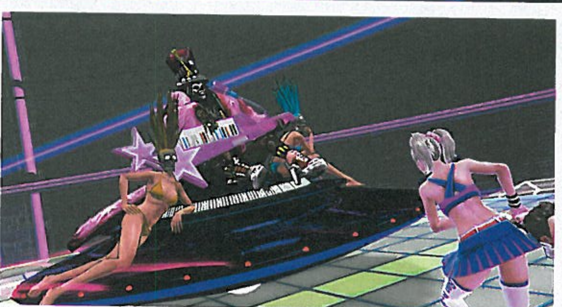
Pero no anticipemos hechos, ya que para poder juzgar este título primero hay que conocerlo. Se trata de una simple historia de zombis enmarcada en un instituto norteamericano clásico, de esos con sus frikis, sus deportistas, sus espectaculares animadoras... Y es precisamente una de estas cheerleaders la peculiar cazazombis de la aventura. Armada con su motosierra tendrá que acabar con la amenaza del más allá. Y fin. Con esos datos podría valer para describir el argumento de este título, pero hay mil matices más que nos hacen amarlo. Puede ser su excepcional galería de secundarios, los chascarrillos que sueltan a cada paso o el tremendo sentido del humor que desborda cada uno de los niveles. En ese sentido cumple con creces, picando al jugador a descubrir la nueva vuelta de tuerca a la mecánica de juego de machacar botones y hacer combos. Veremos todo tipo de situaciones y enfrentamientos, incluidos diversos guiños a juegos clásicos, QTE y poderes especiales a cada cual más estrambótico. Todo ello sin complicar en exceso la jugabilidad y dejando que seamos nosotros con nuestra creatividad los que consigamos solventar los combates.



ANIMADORAS, ZOMBIS Y MUCHOS chupa-chups en la fiesta más bizarra de la temporada.



LA TÓNICA GENERAL será la de repartir mamporros, aunque también habrá QTE, conducción, disparos...





EL NOVIO DE JULIET es una cabeza cortada. ¿Qué puede ser más loco que eso?



EN LAS TIENDAS CHOP2SHOP podremos comprar potenciadores y nuevos combos.

CUMPLE CON CRECES, PICANDO AL JUGADOR A BUSCAR LA NUEVA VUELTA DE TUERCA A LA MECÁNICA DEL JUEGO

Si bien hemos de decir que la cámara no siempre es nuestra aliada (sobre todo cuando apuntemos a distancia), y que también hemos encontrado algunas pequeñas deficiencias en la respuesta a corta distancia. No se trata de fallos de gran calibre, sino de pequeñas piedras en el camino hacia la diversión. Un camino que además está bastante despejado gracias al buen trabajo del equipo a nivel técnico. En lo que se refiere a la representación gráfica, encontraremos un motor eficiente y capaz de mostrar un gran número de enemigos a costa de ofrecer escenarios un tanto desangelados en comparación con otros títulos de la generación. Donde pocas pegas podemos ponerle es en lo referente al sonido, con una de las mejores bandas sonoras de los últimos tiempos y un doblaje inglés más que destacable. Una pena que la traducción de los textos flojee en exceso, haciéndonos perder muchas de las gracias más canallas.

El broche final sería su ajustada duración —unas 7 horas de juego—, que podría haberse enmascarado con modos multijugador. Al acabar cada misión se abrirán una serie de modos en los que lucharemos por conseguir la mejor puntuación contra nuestros amigos a través de internet. No se trata de la panacea a la hora de alargar un título, pero convencerá a los fanáticos de los marcadores online. Y es que son precisamente esos fanáticos de las puntuaciones los que más disfrutarán de este título, un juego en el que hay que machacar a los zombis y olvidarse de artificios innecesarios. Solos ante el enemigo, casi como en *Double Dragon*, *Final Fight* y mil clásicos más. Gracias Suda. ■

Mucha acción

MIL Y UNA SITUACIONES

Bajo la apariencia de un simple juego de tortas se esconde un entramado de mecánicas digna de uno de los recopilatorios más locos jamás concebidos. Además de untar a los no muertos, tendremos la posibilidad de conducir, disparar cabezas, bailar al estilo striptease, participar en locas carreras, vivir un clon del *Pac-Man* de toda la vida, etc.

Interferencias



FINAL FIGHT



NO MORE HEROES



ZOMBIES PARTY

PS3 360



Lollipop Chainsaw

Género: **Beat´em up**
Desarrolladora: **Grasshopper Man**
Editora: **Warner Bros Int.**
Precio: **61,50€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.3	9.2

Jugabilidad	Adicción
8.7	8.5

Nota final



8.6

La opinión

SI FUERA MÁS largo o incluyera opciones cooperativas estaríamos ante una de las sorpresas más agradables de la presente generación. Nos quedamos ante un título más que digno para los amantes de los mamporros.



Por Juan 'Xcast'

EL SEÑOR DE LA NOCHE Y COMPAÑÍA

El Bruce Wayne hecho a base de piezas se enfunda de nuevo la máscara de Batman para vencer a la amenaza conjunta de Lex Luthor y el Joker. Esta vez no estará solo.

Parece que Traveller's Tales ha encontrado su particular Santo Grial en cuanto a mecánica de juegos se refiere. El camino lo abrió en 2006 *LEGO Star Wars*, pero desde entonces un sinfín de licencias han seguido sus pasos: *Indiana Jones, Rock Band, Piratas del Caribe, Harry Potter, Batman, pronto El Señor de los Anillos*... Un total de 11 juegos versionando grandes éxitos del mundo del cine, los videojuegos o incluso de los cómics. Y es precisamente de las páginas de papel de los mal llamados tebeos de donde procede el título que nos ocupa en estas líneas, *LEGO Batman 2: DC Super Heroes*.

La gran novedad de esta entrega viene de la mano de la ampliación del elenco de personajes protagonistas, incluyendo gran parte de los héroes de la editorial DC (Green Lantern, Superman, Wonder Woman, etc.) con sus respectivos poderes. La excusa para montar el tinglado es la unión de los súper malvados Lex Luthor y el Joker en un

POR PRIMERA VEZ PODREMOS OIR HABLAR A LOS MUÑECOS DE LEGO



SALTOS, PUÑETAZOS Y MUCHAS palancas de las que tirar.

plan maléfico y genial por la dominación global. Para eliminar la amenaza tendremos que sumergirnos de lleno en la mecánica habitual de los juego de LEGO. Esto es repartir golpetazos, resolver puzles a diestro y siniestro, con-





A FALTA DE BATMAN, bueno es Superman y su mirada de rayo láser.



LOS COMBATES SEGUIRÁN SIENDO igual de locos y frenéticos.





BATMOVIL, ROBINCÓPTERO, batmoto... Vehículos para aburrir.

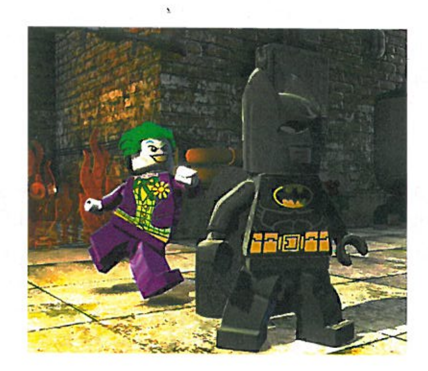
ducir todo tipo de vehículos, destruir el mobiliario hecho de piezas y cooperar con un segundo jugador. Pocas sorpresas hasta este punto en cuanto a jugabilidad más allá de algunos nuevos poderes, monturas y trajes. Aunque esa es la primera impresión, la sorpresa llega al descubrir las secciones de mundo abierto existentes, que nos dejarán explorar Gotham y alrededores como nunca antes habíamos hecho.

Sin lugar a dudas un añadido muy de agradecer que amplía las horas de juego más allá de las seis que nos llevará acabar las 15 misiones que componen la campaña. Una pena que no exista modo online de ningún tipo, ni siquiera para el cooperativo, base de todo título de LEGO que se precie. A pesar de los múltiples aciertos de *LEGO Batman 2*, ese no es su único error. Por ejemplo, el sistema de cámaras se muestra ineficiente en muchos momentos de la exploración libre, la IA de nuestros compañeros es deficiente y el concepto de juego demasiado continuista. Y aun con esas consigue divertir tanto a niños como a los jugadores más creciditos. No sabemos si lo amamos o lo odiamos, pero, sin duda, lo jugamos sin parar. ■

Arriba y abajo

- >Jugabilidad variada e intensa.
- >Las secciones de mundo abierto.
- >Rejugable hasta el infinito.

- >Poco preciso en momentos clave.
- >Continuista.
- >Sin ningún tipo de opción online.



Interferencias



LEGO STAR WARS



BATMAN FOREVER



SALVATION RUN

LEGO Batman 2: DC Super Heroes

Multi



LEGO Batman 2: DC Super Heroes

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Traveller's Tales**
Editora: **Warner Int.**
Precio: **50,95€ (PS3, 360) 40,95€ (3DS, PSV, Wii) 30,95€ (PC, DS)**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.5	8.3
Jugabilidad	**Adicción**
8.2	8.0

Nota final



8.1

La opinión

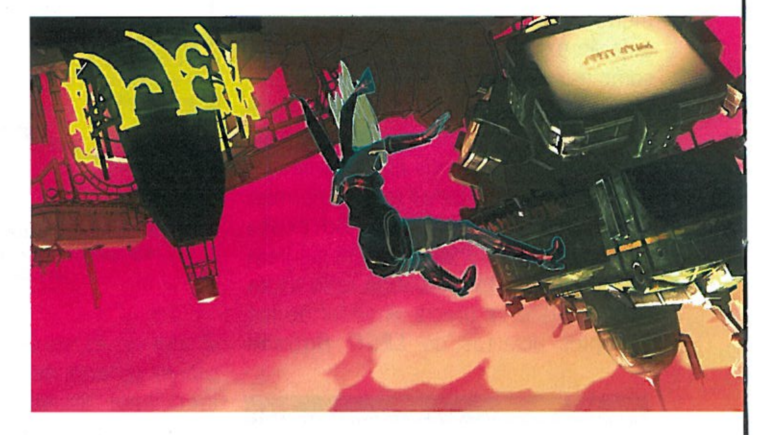
SI COMULGAS CON la propuesta de los juegos de LEGO, estás de enhorabuena. Si has probado alguno de los títulos anteriores y no te acaba de convencer, LEGO Batman 2 no ofrece ningún cambio en su mecánica que lo haga diferente.



Por Juan García

TODO LO QUE SUBE ¿NO TIENE QUE BAJAR?

Bajo un atractivo diseño artístico y con ideas originales en su jugabilidad, PS Vita da cabida al nacimiento de una nueva saga que apunta alto sin miedo a caer.



Aunque no ha sonado tanto como las grandes franquicias de Sony que han sido adaptadas a PS Vita, lo cierto es que *Gravity Rush* es un título muy a tener en cuenta y que a buen seguro dará que hablar. Su propuesta jugable es de lo más original que ha aparecido por la portátil en su corta etapa de vida, y su diseño artístico y trama argumental rebosan carisma por doquier.

El creador de la saga *Silent Hill* ha sido la principal cabeza responsable de esta nueva IP cuya base está cimentada en un cómic francés (de Moebius). De este modo cobra forma una de las partes más destacables del juego: su argumento. Y es que el afamado desarrollador nos mete en la piel de Kat, una ágil joven que no recuerda su pasado y que se encuentra perdida en una ciudad sumida en plena tormenta gravitacional. Su única compañía es la gata Dusty, la cual le proporcionará todo tipo de poderes sobre la gravedad. Nuestro objetivo, por tanto, será descubrir las respuestas sobre nuestra identidad, origen y destino. Un factor que nos mantendrá inmersos en la historia de principio a fin dado el alto grado de suspense que inunda la totalidad de la aventura, y que iremos despejando a medida que cumplamos las diferentes misiones

LA TRAMA LOGRA ATRAPARNOS CON SUS BUENAS DOSIS DE SUSPENSE

>Guion intrigante y sorprendente.
>Jugabilidad atractiva y original.
>Apartado audiovisual arrebatador.

Arriba y abajo

>Puede resultar demasiado plano en sus mecánicas de juego.

principales, además de otra serie de desafíos y objetivos secundarios.

La segunda característica destacable la encontramos en su ausencia de linealidad, ya que contaremos con cierta libertad para explorar –no esperéis un sandbox– la imaginaria urbe de Auldnoir y realizar en el orden que queramos las misiones de la historia u otros desafíos, así como descubrir los secretos de sus habitantes. Durante nuestras peripecias a lo largo del título, el mayor atractivo de la jugabilidad residirá en nuestra manera de desplazarnos por los escenarios. Nuestro poder para manipular la gravedad nos permite volar y caminar en cualquier superficie que encontremos, una faceta realmente inédita y divertida que se combinará con tramos de combate contra una suerte de monstruos extraños llamados Nevi. Y un factor positivo es que, en ambas vertientes, los controles de PS Vita toman protagonismo. Por ejemplo, usaremos el sensor giroscópico para dirigir nuestros vuelos o la pantalla táctil para esquivar en plena lucha.

Pero las cualidades de *Gravity Rush* no se quedan ahí. Tanto el diseño artístico como el apartado audiovisual logran crear una atmósfera realmente cautivadora que

VOLAR POR LA CIUDAD SUPONE UNA EXPERIENCIA ADICTIVA

logra transportarnos de inmediato y sin mucha dificultad al marco fantástico en el que se desarrolla el juego. El acabado gráfico general se ha obtenido mediante la conocida técnica Cel-Shading, una decisión acertada que le sienta de maravilla a la obra que nos ocupa dado el estilo de su origen creativo. Por su parte, el plano sonoro resulta embriagador. El título está bañado en una magnífica banda sonora de corte instrumental y ambientación fantástica, la cual de nuevo se ajusta perfectamente para intensificar las distintas experiencias que el juego nos brinda.

Dicho todo esto, cabe dejar claro que su mecánica de juego puede resultar un tanto monótona. Si desestimamos el poder de desplazarnos y atacar mediante la manipulación de la gravedad, el título se quedaría en un mero beat'em up con un exquisito gusto artístico. ■

Desafíos

MÁS ALLÁ DE LA HISTORIA

Casi como si se tratase de un juego estilo sandbox (aunque no se acerca ni por asomo a los grandes del género) podremos explorar el pueblo de Auldnoir más allá de realizar las misiones principales de forma seguida. Por ejemplo, tendremos disponibles distintos desafíos, así como una serie de objetivos secundarios titulados 'rumores'. Estos retos irán desde las típicas carreras contrarreloj hasta la eliminación de grupos de enemigos antes de un tiempo determinado. Se trata de un acertado aditivo, muy digno de agradecer, que además alargará la duración del juego.



Interferencias



INFAMOUS





PROTOTYPE



CRACKDOWN

Gravity Rush

PSV



Gravity Rush

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Sony Japan**
Editora: **SCEE**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi




www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.3	9.1

Jugabilidad	Adicción
8.7	8.0

Nota final



La opinión

DENTRO DEL CATÁLOGO de juegos para PS Vita podemos estar ante el más creativo, original y visualmente atractivo hasta ahora. Su trama argumental es también apasionante. Por ello la única pega que ponemos es la exigua variedad de sus mecánicas de juego.

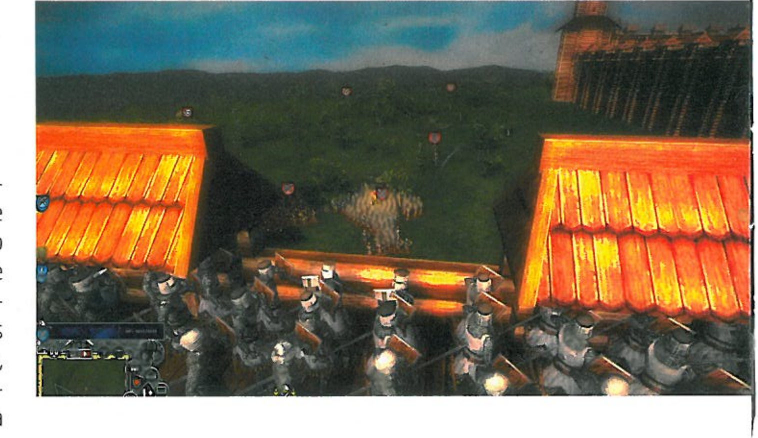


Por Alejandro Peña

PC REAL WARFARE 2: LAS CRUZADAS DEL NORTE

CONQUISTANDO PRUSIA POR LA CRISTIANDAD

Lo bueno de la serie *Real Warfare* es que está a medio camino entre los *Total War* y los *Mount&Blade* y eso gusta a los 'PCeros'.



Aunque ya conocíamos la saga *Real Warfare* por estos lares, gracias a los mismos chicos de FX Interactive y su trasfondo histórico por el siglo XIII, es en esta segunda entrega donde el juego apuesta por un salto cualitativo aunque, eso sí, nunca perdiendo el enfoque de juego para estrategas del PC. ***Real Warfare 2*** es lo que ofrece: un título de combate táctico con unidades medievales, donde los arqueros hacen lo que se le supone a los arqueros y la caballería es la máxima tecnología en las contiendas en el campo de batalla. Las batallas medievales están de moda.

En ***Real Warfare 2***, además, el desarrollo sucede como en las partes de mapa global en los *Total War* o mucho más cercano a las fases de gestión de *Mount&Blade*. En esta ocasión, defenderemos la cristiandad de las hordas infieles del norte de Europa: Prusia, teutones, inicialmente en una situación de inferioridad y gestionando una fortaleza en la que podremos reabastecernos, cobrar impuestos y comerciar. Nuestra área está poblada por diferentes aldeas y ciudadelas a las que podremos dirigirnos a buscar consejo, información, reclutar nuevos ejércitos

DISPONDREMOS DE HASTA 24 NACIONES DISTINTAS PARA EL MULTIJUGADOR



> Los combates son mejores que en otros títulos que han intentado lo mismo sin acertar.
> El multijugador que hace lo que debe: durar.

Arriba y abajo

> El interfaz es horroroso y muy pequeño.
> Gráficamente no es un alarde.

y realizar misiones, lo que nos permitirá aumentar el nivel de nuestro héroe y, así, mejorar ciertas habilidades tanto de combate como de gestión, además de incrementar nuestras posibilidades de reunión de ejércitos o, por ejemplo, de acumular bienes. En este sentido, y aunque el interfaz no es precisamente una virguería, el juego cumple más allá del preciosismo gráfico. Las misiones pasan por apoyo a ciertas ciudades contra bandidos, incursiones en territorio hostil...

A lo largo del mapa veremos también como unidades amigas o enemigas parecen vivir su propia vida. Podríamos atacar campesinos o guarniciones teutonas desde el inicio, pero es poco recomendable hacerlo hasta que podamos avanzar lo suficiente y ser más poderosos. Con nuestro héroe y su corte de caballeros, junto con una unidad de leva, poco se puede hacer. Por lo que seguir inicialmente el desarrollo de las misiones nos ayudará a ponernos a los mandos de nuestra santa misión.

El meollo, el combate táctico, es como ya hemos visto en juegos estilo *Total War*. En **Real Warfare 2** nos gusta lo bien aprovechado que está el terreno a la hora de decantar una refriega y la información pormenorizada de cada unidad, que vemos en tiempo real cómo influyen tanto las características fijas como las dinámicas, condicionadas por las circunstancias del combate. Además, aunque el tutorial es corto, está muy bien planteado, sobre todo en las cuestiones tácticas, que siempre se dejan de lado en otros juegos de este tipo, y eso ayuda a entender el desarrollo.

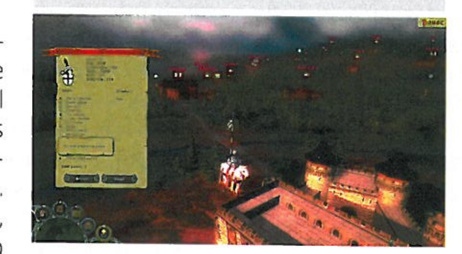
LA GESTIÓN EN EL MODO MAPA NOS RECUERDA A LO VISTO EN TÍTULOS COMO MOUNT&BLADE

Real Warfare 2 es un juego de notable, orientado sobre todo para los amantes de la Edad Media, de la estrategia y de la cristiandad, entendida desde un punto de vista mediterráneo. ■

Multijugador

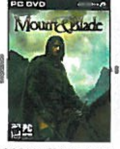
QUIÉN SE ATREVE CON LOS ALEMANES

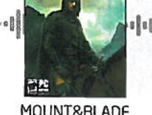
Además de la campaña, *Real Warfare 2* apuesta por un multijugador donde podremos elegir entre 24 naciones diferentes con sus unidades y jugar en 1v1, 3v3 con mapas aleatorios o escogidos, además de elegir el clima y el momento del día. Las partidas se ganan por Puntos de Victoria y podremos fardar con nuestros amigos en el Hall of Fame accesible desde el sistema de multijugador. Sin duda, uno de los mayores alicientes de *Real Warfare 2* es esta opción de juego en línea en servidores dedicados.



Interferencias


REAL WARFARE


MOUNT&BLADE


MEDIEVAL TOTAL WAR

PC



Real Warfare 2: Las Cruzadas del Norte

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Unicorn Games Studio**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **9,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
6.0	7.0

Jugabilidad	Adicción
7.5	7.5

Nota final


7.2

La opinión

UNA OPCIÓN MÁS que razonable para los que amamos los juegos de estrategia. Además, su multijugador, su componente rolero y su precio no pueden hacernos dudar. Y la saga tiene bastantes fans en España. ¡Así que tendremos contrincantes!



Por Juanma Castillo

360 PS3 PC JUEGO DE TRONOS

ESTE INVIERNO NOS DEJA FRÍOS

Una licencia como Juego de Tronos debería tener la enjundia suficiente para no permitir que mediocridades jugables salgan al mercado con su nombre, ¿o no?

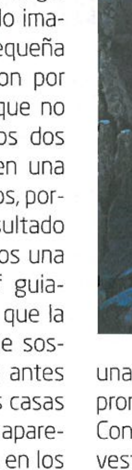
Arriba y abajo

- >Argumentalmente solvente y bien localizado.
- >Ambientación a la altura de las circunstancias.

- >Apartado técnico muy poco cuidado y repleto de errores.
- >Sistema de combate poco acertado.
- >Da la impresión de estar ante un juego de la anterior generacion.

La fantasía medieval es como ese niño bonito en la actual generación de consolas; toda compañía que se precie ha tenido que tocar ese género, aunque no sin antes haber probado a mejorar las fórmulas propuestas hasta la fecha. Más aun cuando va ligada tan al máximo con el género RPG o action-RPG, uno de los que tiene mayor competencia de calidad en el mercado actual.

En este caso, el estudio Cyanide parecía combinar dos caballos ganadores, un RPG ambientado en el mundo de Poniente, aquel que tantos seguidores de las novelas de 'Canción de Hielo y Fuego' esperaban para continuar su mundo imaginario más allá del papel o la pequeña pantalla, y la supervisión del guion por parte de George R.R. Martin, del que no podíamos esperar nada malo. Esos dos caballos han acabado chocando en una justa y han quedado algo maltrechos, porque si la premisa era buena, el resultado final no lo ha sido tanto. Tendremos una especie de aventura-RPG-spin-off guiado que trascurre al mismo tiempo que la trama ya conocida. Nos contará de soslayo los hechos importantes poco antes de la muerte de Jon Arryn entre las casas Stark, Lannister o Baratheon. Otras aparecerán sí, pero centrará su aventura en los ojos de Mors, un maestro rastreador de la Guardia de la Noche que tras investigar ciertos sucesos cercanos al Muro recibe una noticia que le obliga a anteponer una promesa a su honor en el Castillo Oscuro. Contará con un perro para labores de investigación (entraremos en una especie de trance y así buscaremos objetos con un sistema de rastreo por olores o atacaremos a enemigos despistados). El otro



SE ACERCA EL INVIERNO es lo que nos dice la cara de este maligno ser.

Interferencias



MASS EFFECT



DRAGON AGE





JUEGO DE PS2 GENÉRICO



VISITAMOS PONIENTE AL MISMO TIEMPO QUE OCURREN LOS HECHOS DEL PRIMER LIBRO Y LA PRIMERA TEMPORADA



NI TURNOS NI TIEMPO real. Un sistema de combate de la vieja escuela.

MEJORAREMOS NUESTRAS HABILIDADE Y armaduras hasta ser bestias pardas

personaje es Alester, un devoto de R'hllor que vuelve a su casa donde era legítimo heredero para encontrarse con un complot por el asesinato del que era Señor de la casa Sarwyek, su padre, y la lucha por recuperar la legitimidad del título. Ambas tramas están bien tratadas, llegando a entrecruzarse con el estilo habitual de la serie original, aunque quizá con excesivo texto (ya que son subtítulos). Cuenta además con personajes secundarios por doquier, localizaciones reales (más real que Desembarco del Rey pocas), alguna sorpresa y personajes con doblaje original traído de la serie de TV americana.

No nos olvidamos de que, a pesar de traer personajes predefinidos, contaremos con la ya habitual elección de clase, árbol de habilidades, armaduras y armas. La única nota diferenciadora será la posibilidad de elegir bonus especiales para después elegir los correspondientes negativos, creando algo así como un equilibrio entre el bien y mal. En cuanto al tema gráfico y técnico –el juego utiliza el motor Unreal 3–, nos encontramos con modelados mal acabados, animaciones toscas e incluso bugs absurdos de vez en cuando. El sistema de combate nos obligará a entrar en la ya hiperutilizada rueda de habilidades a tiempo bala para tomar la decisión de a quién atacar y con qué hacerlo, sistema que acabará haciéndose repetitivo y en el que usaremos las habilidades más poderosas una vez sean desbloqueadas por los puntos de experiencia que ganemos al subir de nivel. Podremos llevar dos juegos de armas a la vez que podremos intercambiar en los combates, desde corta a larga distancia, y siempre dependiendo del tipo de personaje.

Este segundo intento por acercar la franquicia a los videojuegos ha sido un poco más fructífero que el anterior. Aun así, es un sabor agridulce el que se nos queda al encontrarnos con un quiero y no puedo constante. No obstante, la información con la que nos topamos durante el trascurrir de la historia, a modo de códex, puede aliviar el viaje como un poco de 'leche de amapola' cuando el invierno se acerca. Los más fanáticos de la obra de George R.R. Martin podrán disfrutarlo sin ninguna objeción. ■

PC PS3 360



Juego de Tronos

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Cyanide**
Editora: **Warner Bros Int.**
Precio: **61,50€ (360, PS3) 41,00€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos



Sonido

Jugabilidad



Adicción



Nota final



La opinión

ES UNA PENA que una licencia tan prometedora no sea bien aprovechada por diversos errores de concepto y de realización. Sin embargo es posible que a muchos fanáticos de la obra de George R.R. Martin este extremo les dé lo mismo, ya que lo más destacable del título es su argumento.



Por Templeton P.





PASADO Y PRESENTE DE LAS SUPERBIKE

>El extenso plantel oficial de pilotos, motos y equipos.
>Variedad de modos de juego.
>Niveles de simulación para todos los gustos.

Arriba y abajo

>Nivel gráfico un poco anticuado.
>Poco innovador respecto a la anterior entrega.

Un año más Milestone nos trae el título oficial del Campeonato de Superbikes, aunque no solo abarca la temporada 2012, sino desde la 2009 hasta la actual.

El estudio italiano Milestone pone a prueba de nuevo nuestra habilidad a los mandos de una moto con la franquicia de simulación *SBK*. En esta última entrega se abandona la numeración para ponerle el 'apellido' ***Generations***, acorde con el contenido que ofrece. En concreto, incluye un plantel de más de 220 pilotos, 60 motos y 141 equipos, pertenecientes a las clases Superbike (2009-2012), Superstock 1000 (2009-2010) y Supersport (2009-2011), más las leyendas y 17 circuitos.

Al arrancarlo, el juego nos da la bienvenida con los niveles de simulación disponibles: bajo, medio y completo. Sabia decisión por parte del equipo la de mantener estos tres, ya que, a pesar de requerir una conducción precisa en cualquiera de ellos, notamos una clara diferencia al correr con las ayudas activadas en el nivel más sencillo respecto a la simulación total, sin ayudas, del más complejo. Este último es más exigente sí, pero la satisfacción de los adelantamientos o las curvas bien dadas en mojado en este nivel no tiene precio. Aunque luego, independientemente del nivel elegido, la experiencia se verá también afectada por la activación o no de opciones de carrera como el desgaste de los neumáticos, las sanciones, el daño de la moto, la climatología, la salud del piloto... Cada uno podrá configurar las carreras a su antojo, algo que se agradece, ya que no todo el mundo tiene la misma destreza a los mandos.

¿Pero de qué serviría todo lo mencionado sin una variedad de modos de juego que nos incitara a jugar? Por suerte *SBK Generations* no carece precisamente de ellos, por lo que lo de aburrirse no entra dentro de las opciones disponibles. Aparte de Partida libre (Carrera rápida, Contrarreloj, Campeonato y Fin de semana de carrera) y del multijugador en línea (de hasta 16 jugadores con carreras rápidas y campeonatos), destacan Vida profesional y SBK Experience. Para empezar a compe-



LAS SESIONES DEL FIN de semana podrán ser las reales, clasificación y carreras o solo carreras.



PODRÁS AJUSTAR EN boxes la suspensión, la dirección, la transmisión, los neumáticos...

CUATRO TEMPORADAS PARA PROGRESAR EN TU CARRERA Y LOGRAR GRANDES ÉXITOS



SI QUIERES UNA referencia, en la contrarreloj podrás competir contra un 'piloto fantasma'.

LA LÍNEA DE trazada de color se puede activar o desactivar en cualquier momento.

tir en ambos modos tenemos que crear a nuestro piloto, pudiendo personalizar su nombre, cara, país, estilo de conducción o casco, entre otros aspectos. Una vez a punto, cada modo sigue su propia trazada. Por un lado está el modo carrera Vida profesional. Este se mueve en torno a unos puntos de reputación que debemos conseguir para progresar profesionalmente durante cuatro temporadas en busca de grandes éxitos. Empezaremos aceptando una oferta un poco 'light', pero conforme disputemos carreras y cumplamos objetivos iremos ganando prestigio y recibiendo nuevas y mejores ofertas a final de temporada. Aquí el trabajo en el box con los ingenieros es clave para mejorar el rendimiento en carrera, siendo esencial ajustar y poner a punto la moto (sobre todo en simulación completa).

Por otro lado, el modo SBK Experience cuenta con 44 desafíos a completar. Los hay del tipo no te caigas, permanece dentro de la distancia indicada sobre la trazada, haz un total de 'x' segundos de caballitos, frenadas o derrapes, queda en una posición determinada en una carrera, etc. Algunos de ellos a completar en un tiempo determinado, poniéndole más picante. Sin duda, un modo de lo más adictivo y divertido, que estimula al jugador a superarse y que encima nos servirá para desbloquear contenidos.

En el aspecto gráfico se echa en falta principalmente un ambiente de carrera más trabajado. El modelado de los pilotos y motos cumple; sin embargo, los circuitos se ven y se sienten algo faltos de vida, desangelados, en parte por lo poco que transmiten el público (pobre en número y en diseño) y los alrededores (con texturas bastante simples).

Respecto a *SBK 2011*, ***SBK Generations*** no ofrece casi novedades, pero ahora mismo es de lo mejorcito en simulación de este deporte de dos ruedas que nos podemos 'echar a las manos'. ■

Interferencias



SBK 2011



SBK X



MOTO GP 10/11

PC PS3 360



SBK Generations

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Milestone**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **49,95 € (360, PS3) 39,95 (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **2-16**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos



Sonido 8.6

Jugabilidad



Adicción



Nota final



La opinión

UNA INTERESANTE OPCIÓN para aquellos amantes de la simulación que no cuentan en su haber con la anterior entrega. Aquel que ya disfrutó de SBK 2011 tal vez no encuentre los suficientes alicientes en este título.



Por Marta Sánchez

Descargas

Comprar sin salir de casa

Juegos sin caja ni instrucciones, descargados directamente a los discos duros de nuestros sistemas de juego. La pesadilla del coleccionista y el paraíso del vago. Te mostramos los mejores.

SONIC 4 EPISODE II

EN COMPAÑÍA TODO SABE MEJOR. ¿O NO?

El erizo azul de SEGA vuelve para intentar demostrar que en las plataformas bidimensionales sigue estando más que en forma.



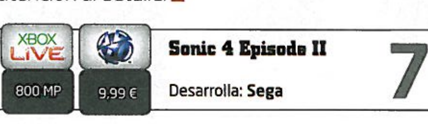
Son incontables ya las apariciones de Sonic en las pantallas de nuestras casas. Ha probado con casi todos los géneros en prácticamente la totalidad de plataformas lanzadas en los últimos 10 años. Y, sin embargo, no ha conseguido convencer con ninguno de estos intentos. Por eso SEGA planteó *Sonic 4* como una vuelta a los orígenes, a las plataformas bidimensionales de toda la vida, aquellas que sí consiguieron conquistar nuestros corazoncitos de jugones. Sin embargo, en su primera intentona, con el *Episodio I* no consiguieron cuajar un juego redondo. Su escasa duración, un sistema de físicas extraño y cierta falta de carisma tuvieron la culpa.

Por eso el equipo al cargo del proyecto quería intentarlo de nuevo, demostrar que la mascota de SEGA podía reverdecer viejos laureles. Con eso en mente se pusieron manos a la obra con este *Episodio II*. Las grandes novedades vienen por la inclusión de Tails –lo que posibilita un modo cooperativo–, las dos nuevas zonas creadas para la ocasión y la solución de algunos de los problemas del original. Hasta ahí, todo bien. Sin embargo, este *Episodio II* sigue sin convencernos lo más mínimo. El problema de la duración sigue ahí –incluso de un modo más acusado–, Tails no supone ningún cambio real en la jugabilidad y la falta de carisma es más que obvia, quedando a años luz de la diversión que producían los títulos originales de este personaje. No se trata de un juego aburrido o mal realizado, pero sí que podía haber alcanzado cotas mucho más elevadas con un poco de atención al detalle. ■



LOOPINGS INFINITOS A VELOCIDAD de vértigo, seña de identidad.

COLABORA CON TAILS PARA avanzar a través de los frenéticos niveles típicos de Sonic.



Sonic 4 Episode II

Desarrolla: **Sega**

7.8



OKAMI HD LLEGARÁ ESTE OTOÑO

› Capcom anunció hace unos días que este otoño estará disponible *Okami HD* en la Playstation Store, para PS3, a un precio de 19,99 euros. El título original apareció por primera vez en PS2 y luego tuvo una versión para Wii. Considerado una obra de arte por su diseño y belleza gráfica, la experiencia en alta definición promete ser un espectáculo alucinante, genial para revivir la aventura o para descubrirla por pimera vez
Los jugadores tomarán de nuevo el papel de Amaterasu, la diosa japonesa del Sol, que vive bajo la forma de un lobo. El característico estilo de pintura asiática 'sumi-e' se disfrutará ahora en HD y en formato panorámico 16:9.

MAD RIDERS

CARRERAS POST HOLOCAUSTO ZOMBIS

Techland se toma un respiro zombi tras *Dead Island* y nos sorprende con este juego de descarga para PC y Xbox 360 que nos permitirá participar en endiabladas carreras de quads. Lo mejor de *Mad Riders* pasa por ti mismo. ¿Te gustan los quads y los entornos paradisíacos? Pues entonces disfrutarás como un enano, porque eso es, tal cual, lo que *Mad Riders* ofrece: carreras endiabladas bajo escenarios de belleza tropical. La idea, además, es ser tanto o más rápido que *Nail'd*, su anterior apuesta, y muy similar, por otra parte. Si es eso lo que te gusta, te encantará.

Pero no os confundáis, se trata de un arcade, y el control se ha simplificado al máximo, dando prioridad al espectáculo y a las emociones fuertes. Al mismo tiempo, podremos personalizar la buena cantidad de quads distintos a los que tendremos acceso. Cuenta con competiciones de hasta 12 jugadores online. ■





800 MP | 9,99 €

Mad Riders
Desarrolla: Techland

7.4

VIRTUA FIGHTER 5: FINAL SHOWDOWN

UN CLÁSICO QUE SE MODERNIZA



Desde el año 2007 disfrutamos de la quinta entrega de una de las sagas más antiguas y prolíficas del género de lucha. Aunque dicho juego ya contó con excelentes críticas de la prensa y del público, SEGA ha decidido llevar el título un paso más allá introduciendo interesantes novedades y distribuyéndolo directamente desde las plataformas digitales de Xbox 360 y PlayStation 3.

Así, la reedición que nos ocupa eleva el plantel de luchadores hasta 19 con la inclusión de viejos conocidos como Taka-Arashi y otro inédito hasta ahora como Jean Kujo. Entre otros cambios, los escenarios ahora son dinámicos, el modo entrenamiento ha sido mejorado y podemos modificar la apariencia de los personajes con un amplio editor lleno de complementos (que hay que pagar).

Por suerte, sigue contando con una correcta modalidad online, pero definitivamente su continuista apartado gráfico está ya algo obsoleto. ■





12,99 € | 1200 MP

Virtua Fighter 5: Final Showdown
Desarrollador: **SEGA**

8.5

Rayman

PLATAFORMAS EN ESTADO PURO

Uno de los grandes gustos de la 3DS es que de vez en cuando su Consola Virtual nos sorprende recuperando algunos de los mejores juegos de la historia que ahora se hacen hueco en la portátil de Nintendo.

Por su desarrollo de scroll lateral, el control no difiere mucho de aquel que tuvimos en su versión de GameBoy Color y podemos volver a recorrer los siete mundos en los que se divide esta aventura con 25 fases de plataformas distintas.

Es todo un gustazo para los que ya jugamos a este *Rayman* en su momento, pero es uno de los juegos de la época que mejor ha envejecido, en parte gracias a que su creador, Ancel, ya experimentaba con gráficos y una banda sonora adelantada a su tiempo. ■



5 €

Rayman
Des: **Ubisoft**

8.0



RECOMENDADO

ANÁLISIS
GAEMS G155

UNA CONSOLA PORTÁTIL POTENTE

Encantados con este producto que nos permitirá llevarnos nuestra PS3 o Xbox 360 a cualquier parte... ¡Con pantalla incluida!

Web: www.xtralife.es **Precio:** 246,95 €

La empresa estadounidense G.A.E.M.S. nos trae el que denominan 'Personal Gaming Environment' GAEMS G155. Una compacta y resistente caja portátil para Xbox 360 y PlayStation 3.

El GAEMS G155 es el único sistema portátil y compacto de juego que nos permitirá poder llevar siempre con nosotros nuestra PlayStation3 Slim o Xbox 360 (Xbox 360/360S) cada vez que nos vayamos de viaje. Los jugadores de consola tenemos, gracias al GAEMS G155, por primera vez la posibilidad de sumergirnos a cualquier hora y en todas partes en sus mundos digitales y en sus películas con un espléndido sonido estéreo. Simplemente deberemos fijar la consola con las bandas adhesivas, llevarnos el mando y los videojuegos, y el GAEMS G155 ya está listo para el uso fuera de casa.

GAEMS G155 cuenta en su espacio interior acolchado con una pantalla LED HD integrada de 15,5 pulgadas, que con su definición 720p, sus 60 Hz y el impresionante sonido de los altavoces estéreo incorporados, os podemos asegurar que es casi como llevarse un portátil de gama alta. Además de dos tomas de auriculares y posibilidades de ajuste del audio/vídeo, el GAEMS G155 dispone de espacio suficiente para mandos de control, fuente de alimentación y la propia Xbox 360 o la consola PlayStation 3 Slim. GAEMS G155 incluye el adaptador de corriente para la pantalla y un cable HDMI especialmente diseñado para la fácil conexión de nuestra consola o cualquier dispositivo HDMI.



> "Incorpora una pantalla LED HD integrada de 15,5 pulgadas, 60 Hz y hasta 720p de resolución"

Su estructura resistente a los golpes ha sido especialmente desarrollada para proteger la consola o dispositivo HDMI en cualquier tipo de condición y entorno, ofreciendo la máxima protección gracias a su construcción sumamente robusta, a las propiedades del material utilizado y a su diseño. La cómoda asa retractable permite un transporte agradable y seguro. El cierre de seguridad del GAEMS G155 ofrece la posibilidad de guardar la consola bajo llave y está aprobado por la TSA. Por lo tanto, puede ser llevado como equipaje de mano durante cualquier viaje en avión.

El GAEMS G155 de G.A.E.M.S. Inc. y Blade Representaciones S.L. está disponible de inmediato en el mercado al precio recomendado de 249,99 €.

Por Duardo

TU CONSOLA 'EVERYWHERE'

Nos enamoramos de la GAEMS G155. La mejor forma de llevar nuestro hobby a cualquier parte. Y si eres PCero, que mejor que los nuevos portátiles Asus de serie G. Y si te quedas en casa, los sobremesa ROG.

¿SABÍAS QUÉ... GAEMS G155

... mide 50x18x36 y pesa unos 4,5 kg? Nos parece la mejor solución para un viaje en coche, en tren... ¡Se acabaron las horas muertas!

... permite la instalación tanto de una consola Playstation 3 Slim y Xbox360. Así que si tenéis una PS3 de las antiguas, absteneros.

ASUS SERIE REPUBLIC OF GAMERS

ASUS PRESENTÓ SUS NUEVOS PORTÁTILES Y SOBREMESA

Bajo la conocida marca Republic of Gamers, Asus presentó la nueva serie G de portátiles para jugones y unos modelos sobremesa espectaculares.

Web: www.asus.com **Precio:** Varios

Asus presentó en Madrid hace escasas semanas la nueva iteración de sus portátiles para gamers bajo la ya conocida marca Republic of Gamers, los Asus G75VW y G55VW.

Pero no se acabó ahí, porque pudimos ver también la división de sobremesas, encabezados por el todopoderoso Titan, una configuración efectista y 'high end' que nos dejó totalmente alucinados. ¡Un equipo como el Titan querríamos todos en nuestro estudio!

Las diferentes configuraciones portátiles se basan en la 3ª generación de procesadores Intel Core i7, denominadas Ivy Bridge. Además, incorporan las nuevas gráficas NVIDIA GeForce GTX 660M/670M con hasta 3GB de memoria VRAM GDDR5, soporte para hasta 16GB de memoria DRAM DDR3 y dos unidades de disco duro en configuración RAID 0/1. Los portátiles llevan también pantallas con 3DVision 2 y Full HD. En cuanto a su sistema de refrigeración trasera, nos gustó mucho evitar la percepción de calor en el usuario, dado que las altas configuraciones generan calor sí o sí.

El Titan es un equipo de sobremesa para llorar, con dos discos SSD en raid, Ivy Bridge y cualquier configuración gráfica NVIDIA o AMD que podamos imaginar.

Una alternativa para aquellos que no desean perderse al escoger componentes. ■



LOGITECH G600 MMO GAMING MOUSE

LOGITECH SE SUMA AL MMO

Web: www.logitech.com/es-es/home **Precio:** 79,99€

Ya estaba tardando Logitech en sumarse a los modelos orientados al mercado de juegos online y MMORPG. Pero la espera no parece haber sido en vano, porque el nuevo Logitech G600 MMO parece cumplir todas nuestras expectativas. Incorpora 20 botones altamente personalizables, con un grid de 12 en el lateral izquierdo (zurdos, ni con un palo) para las consabidas rotaciones y accesos a las habilidades. Nos ha gustado también sus dos botones superiores y la incorporación de su sistema G-Shift que dobla el número de acciones asignables a cualquier botón. Además, la iluminación del panel es muy útil para identificar distintos perfiles y saber para qué está optimizado cada uno. El Logitech G600 Gaming Mouse estará disponible a principios del mes de julio de este año. ■

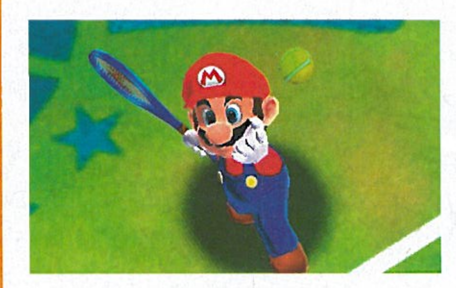


Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.



Mario Tennis Open



Desbloquear personajes ocultos en el juego:

› **Destello**: Completa con éxito el nivel 3 del minijuego Peloteo Galáctico.
› **Bowsitos**: Completa con éxito el nivel 3 del minijuego Tintomanía.
› **Bebé Mario**: Completa con éxito el nivel 3 del minijuego Super Mario Tennis.
› **Bebé Peach**: Completa con éxito el nivel 3 del minijuego Tiro al anillo.

Desbloquear pistas de tenis:

› **Galaxy Arena Crystal Court**: Completa el Open Estrella del modo de juego Torneo.
› **Galaxy Arena Morph Court**: Completa el Open Estrella del modo de juego Torneo.

Desbloquear las copas:

› **Copa Flor**: Gana la Copa Champiñón.
› **Copa Plátano**: Gana la Copa Flor.
› **Copa Campeones**: Gana la Copa Plátano.
› **Copa Champiñón 1-UP**: Gana las cuatro copas del Open Mundial.
› **Copa Flor Hielo**: Gana la Copa Champiñón 1-UP.
› **Copa Caparazón**: Gana la Copa Flor Hielo.
› **Copa Final**: Gana la Copa Caparazón.

Añadir una estrella a un personaje: Gana la Copa Campeones del Open Mundial. Una vez hecho, al personaje con el que hemos competido y ganado el torneo podremos colocarle la estrella, un añadido que le mejora las habilidades de juego.

Desbloquear niveles de dificultad:

› **Pro**: Gana la Copa Campeones.
› **Ace**: Gana la Copa Final.

Desbloquear disfraces:

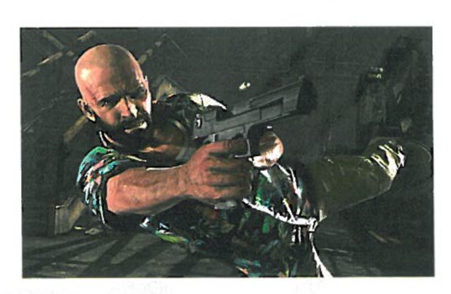
› **Disfraz de Mario**: Gana la Copa Final de individuales del torneo Open Estrella.
› **Disfraz de Luigi**: Gana la Copa Final de dobles del torneo Open Estrella.
› **Disfraz de Peach**: Consigue 800 puntos anillo en el minijuego Tiro al anillo.
› **Disfraz de Wario**: Consigue 800 monedas en el nivel 1-4 del minijuego Super Mario Tennis.
› **Disfraz de Waluigi**: Consigue más de 800 monedas en el nivel 2-4 de Super Mario Tennis del modo Multijugador local.
› **Disfraz de Bowser**: Consigue 50 medallas en Partido Abierto de Multijugador en línea.
› **Disfraz de Donkey Kong**: Crúzate con 50 Mii's por StreetPass.
› **Disfraz de Daisy**: Consigue 700 puntos anillo en el minijuego Tiro al anillo del modo Multijugador local en el nivel Desafío de Reto en equipo.
› **Disfraz de Diddy Kong**: Crúzate con 20 Mii's por Street Pass.
› **Disfraz de Destello**: Obtén 1.500 monedas en el nivel Desafío del minijuego Peloteo Galáctico.
› **Disfraz de Boo**: Compra 100 objetos de la tienda.
› **Disfraz de Bowsy**: Obtén 20 medallas en Partido Abierto de Multijugador en línea.
› **Disfraz de Bowsitos**: Consigue 100 medallas en Partido Abierto de Multijugador en línea.
› **Disfraz de Floruga**: Acumula 5.000 puntos en Partido Abierto de Multijugador en línea.
› **Disfraz de Floro Piraña**: Devuelve 50 pelotas en el nivel Desafío del minijuego Tintomanía.
› **Disfraz de Toad**: Consigue un saldo de 50.000 monedas.
› **Disfraz de Goomba**: Desbloquea 100 objetos en la tienda.
› **Disfraz de Koopa**: Consigue 10 victorias seguidas en Partidos StreetPass.
› **Disfraz de Shy Guy**: Consigue 20 victorias seguidas en Partidos StreetPass.
› **Disfraz de Birdo**: Vence a la CPU en una exhibición en individuales en dificultad Maestro.
› **Disfraz de Mario de fuego**: Convierte a 2 personajes en personajes estrella en el modo Torneo.
› **Disfraz de Mario helicóptero**: Convierte a 5 personajes en personajes estrella en el Torneo.
› **Disfraz de Mario abeja**: Convierte a 8 personajes en personajes estrella en el Torneo.
› **Disfraz de Mario nube**: Convierte a 10 personajes en personajes estrella en el Torneo.
› **Disfraz de Mario tanooki**: Convierte a 15 personajes en personajes estrella en el Torneo.







Max Payne 3



Contenidos desbloqueables:

› **Selección de personaje en el Modo Arcade**: Completa el juego en dificultad Media.
› **'Bullet Cam' en todas las muertes**: Recopila todas las pistas en el Modo Historia.
› **Modo Minuto de Nueva York en el Modo Arcade**: Completa el juego.
› **Modo Minuto de Nueva York Extremo**: Completa el modo Minuto de Nueva York.
› **Dificultad Clásica y Extrema**: Completa el juego en nivel Difícil.

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

Joy Ride Turbo (360)

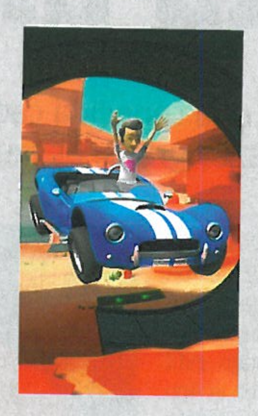
Conseguir contenidos extras para el avatar:

Es muy sencillo desbloquear estos accesorios para el avatar. Solo tienes que hacer lo siguiente:

› **Cacti cap**: Gana una carrera en cada una de las pistas disponibles.

› **Camiseta JR Turbo**: Gana tu primera carrera.

› **Pantalones de la victoria**: Compra tu primer coche.



Minecraft (360)

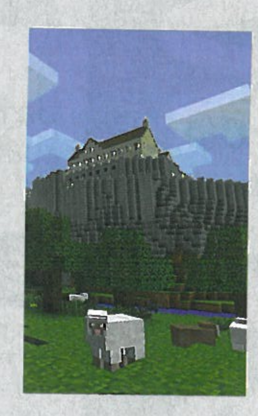
Conseguir accesorios para el avatar:

En esta versión para Xbox 360 de Minecraft hay disponibles tres objetos que puedes desbloquear. Realiza lo siguiente:

› **Un reloj de Minecraft**: Juega durante 100 ciclos de día y noche.

› Gorra de Creeper: Mata a un Creeper con flechas.

› Camiseta de cerdo asado: Cocina carne de cerdo.



› **Muerte de un disparo**: Completa el juego en dificultad Extrema.
› **Munición infinita**: Recopila todas las partes de las armas doradas en el Modo Historia.
› **Tiempo bala ilimitado**: Consigue medalla de oro o superior en todos los niveles del Modo Arcade.
› **Analgésicos ilimitados**: Completa el juego en Difícil con apuntado libre.
› **Skin Max Payne GBA**: Completa el modo historia en dificultad Clásica.

PSV

Reality Fighters

Desbloquear modo Historia A Tope: Completa el Modo Historia estándar. Una vez lo hagas, estará disponible en el menú. Este modo te permite usar armas.

Desbloquear modo Supervivencia Extrema: Gana 15 batallas en Supervivencia Clásica. En este modo tienes que luchar contra todos los personajes, incluidos los creados por ti, pero estos vestirán diferente y usarán otros estilos de lucha.

Desbloquear al Sr. Miyagi, maestro de Karate Kid: Vence al Sr. Miyagi tanto en el modo Historia sin armas como en el modo Historia A Tope con armas.

Desbloquear modos:

› **Modo Historia de Valentine**: Completa el Modo Historia con los seis personajes iniciales.
› **Modo Historia de Double**: Completa el Modo Historia con Valentine.







Skullgirls

Desbloquear paletas de colores:

› **Séptimo color de personaje**: Completa el modo Historia con el personaje para el que quieras el color.
› **Octavo color de personaje**: Completa el modo Arcade con el personaje para el que quieras el color.



Theatrhythm Final Fantasy

Desbloquear nuevos personajes:

Cada personaje se desbloqueará al recolectar 8 fragmentos de cristal del color que le corresponde y que os indicamos a continuación.

› **Aerith (FFVII)**: Fragmentos de cristal rosa.
› **Ashe (FFXII)**: Fragmentos de cristal carmesí.
› **Cid (FFIII)**: Fragmentos de cristal de color amarillo.
› **Cosmos (Dissidia)**: Fragmentos de cristal arcoíris.
› **Faris (Final Fantasy V)**: Fragmentos de cristal rojo.
› **Kain (Final Fantasy IV)**: Fragmentos de cristal azul marino.
› **Locke (Final Fantasy VI)**: Fragmentos de cristal azul.
› **Minwu (Final Fantasy II)**: Fragmentos de cristal plata.
› **Princesa Sarah (Final Fantasy I)**: Fragmentos de cristal oro.
› **Prish (Final Fantasy XI)**: Fragmentos de cristal púrpura.
› **Rydia (Final Fantasy IV)**: Fragmentos de cristal esmeralda.
› **Seifer (Final Fantasy VIII)**: Fragmentos de cristal gris.
› **Sephiroth (Final Fantasy VII)**: Fragmentos de cristal negro.
› **Snow (Final Fantasy XIII)**: Fragmentos de cristal blanco.
› **Vivi (Final Fantasy IX)**: Fragmentos de crital naranja.
› **Yuna (Final Fantasy X)**: Fragmentos de cristal zafiro.



360 Fable Heroes

Desbloquear marionetas:
- Ben Finn: Cómpralo como Reaver en la casilla de marionetas.
- Gabriel y Theresa: Consíguelos a través de Fable: The Journey.
- Jack of Blades: Derrota a los Créditos The Dark.
- Lucien: Cómpralo como Héroe en la casilla de marionetas.
- Maze: Cómpralo como Garth en la casilla de marionetas.
- Scythe: Cómpralo como Martillo en la casilla de marionetas.
- Sir Walter: Derrota a los Créditos

Desbloquear accesorios avatar:
- Camiseta de Héroes: Completa el nivel Millfields.
- Máscara Jack of Blades: Compra todas las habilidades para esta marioneta.

iOS, Android> Hungry Monster

Recolectando caramelos virtuales

EL MONSTRUO DE LAS CHUCHES

Un juego creado para una conocida cadena de tiendas de caramelos que nos ha cuativado como pocos. Es gratis, es muy bueno y te regala chuches ¡de verdad!

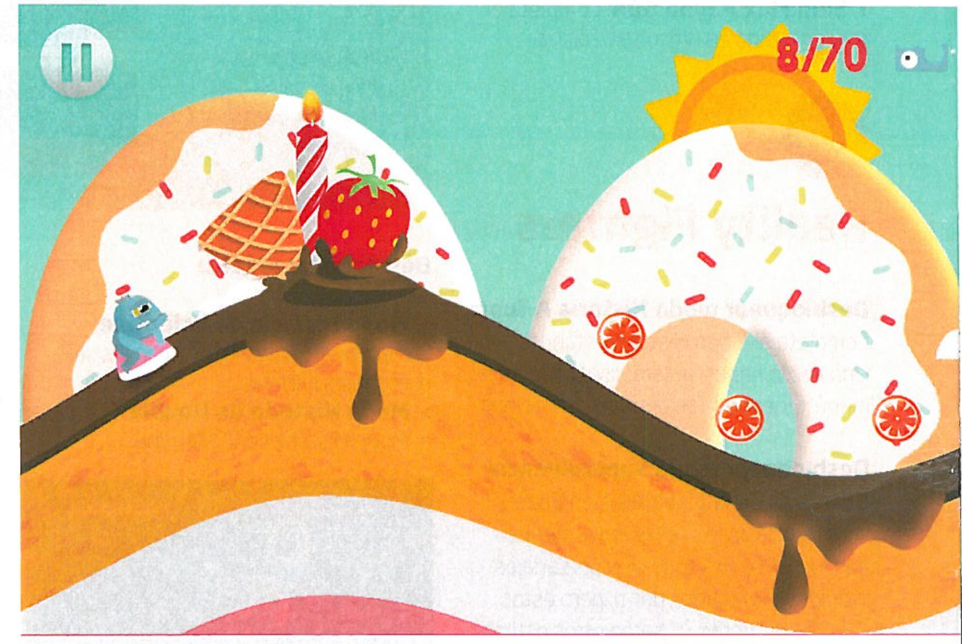
El juego está creado por la agencia valenciana Mono Agency y es un proyecto diseñado para la promoción de la conocida cadena de tiendas de chucherías Belros. Por eso el juego está disponible completamente gratis en la App Store de Apple y en la PlayStore de Google. Pero la sorpresa es que es un aténtico juegazo. Un juego de habilidad adictivo, colorido, muy divertido y lleno de sorpresas.

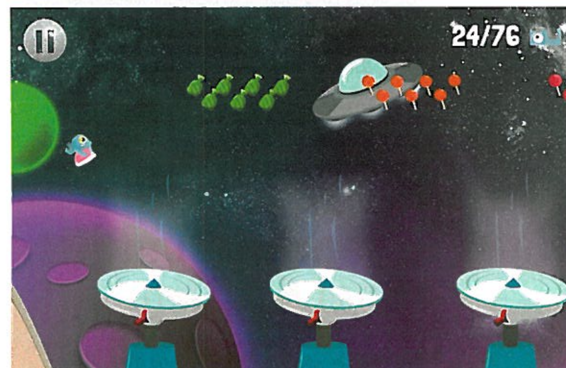
Hungry Monster nos cuenta que se han agotado las chuches en el mundo y eso, aparte de la faena que supone ya de por si, entraña un grave peligro para el *Hungry Monster*, un enorme monstruo azul que se alimenta, únicamente, de chuches. Así que nuestro protagonista tiene una misión, conseguir recolectar todas las chucherías desperdigadas por ahí para dar de comer al insaciable monstruo azul.

El juego es treméndamente sencillo, ya que solo tenemos que controlar, tocando en la pantalla, el impulso de nuestro protagonista (que se desliza sobre una sabrosa nube de golosina rosa). tenemos que controlar sus saltos y su velocidad para que consiga agarrar el mayor número de chcuches de cada uno de los niveles. Pero la cosa se va complicando con saltos, plataformas, precipicios, catapultas, setas saltarinas, ventiladores, cohetes propulsores, ventanas interdimensionales... Un juego sencillo pero tremendamente adictivo que cuenta con cinco mundos diferentes, que encierran 76 niveles para disfrutar.

Pero hay más, el último nivel secreto solo puede activarse si nos encontramos en una tienda Belros, ya que el juego utiliza la geolocalización para desbloquearnos este nivel extra. Y, mucho mejor, muchos de los logros y retos que plantea el juego están premiados con chuches reales que se podrán canjear en las tiendas. El juego te premia, vas a una tienda, enseñas el premio y te lo dan por la cara.

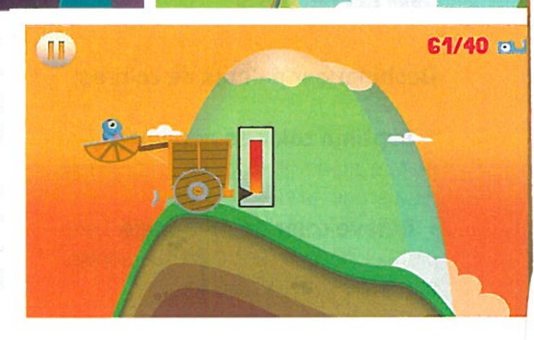
Un juego tremendo, divertido, adictivo a más no poder, con un diseño espectacular y una banda sonora impresionante. Y además, gratis y con premios reales. Consigue todos los retos y ¡a comer chuches! ■





PARECE FÁCIL, PERO DESLIZARSE por los diferentes mundos y recoger el mínimo de chuches exigibles en cada nivel no es moco de pavo. Afortunadamente, tendremos muchos gadgets para ayudarnos en nuestra 'monstruosa' tarea.





Hungry Monster by Belros

Desarrollador: **Mono Agency**
Precio: **Gratis**
Lanzamiento: **Ya disponible**

9.5

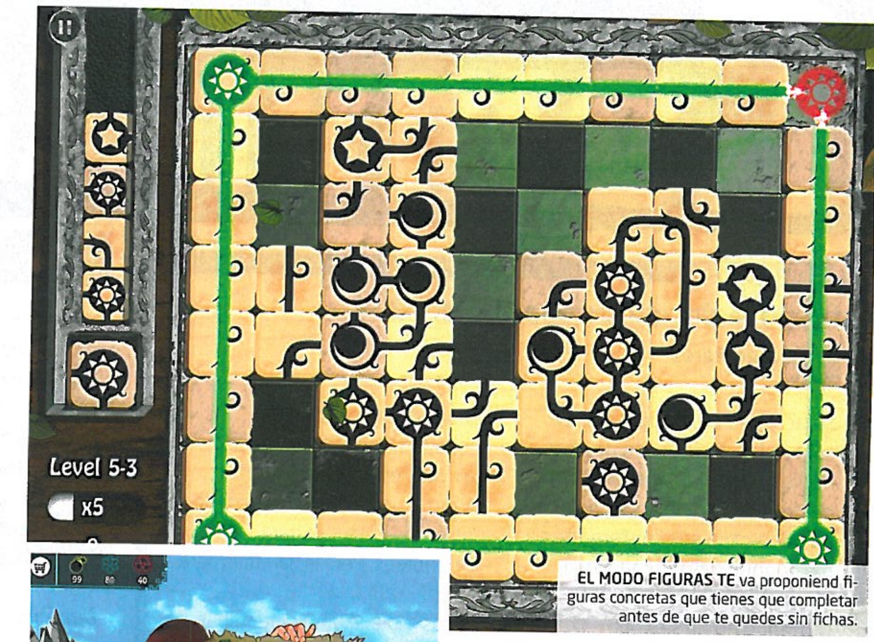
El dia 15 de junio llega Sugar Kid para iOS, juegazo de A Crowd of Monsters. Mas info en *marcaplayer .com*



iOS> The Lost Shapes

FICHAS Y HECHIZOS SOBRE EL TABLERO

Un adictivo y completo juego de puzzles que te volverá loco. Juega al Magic Chess, el juego de tablero de los magos.





EL MODO FIGURAS TE va proponiend figuras concretas que tienes que completar antes de que te quedes sin fichas.

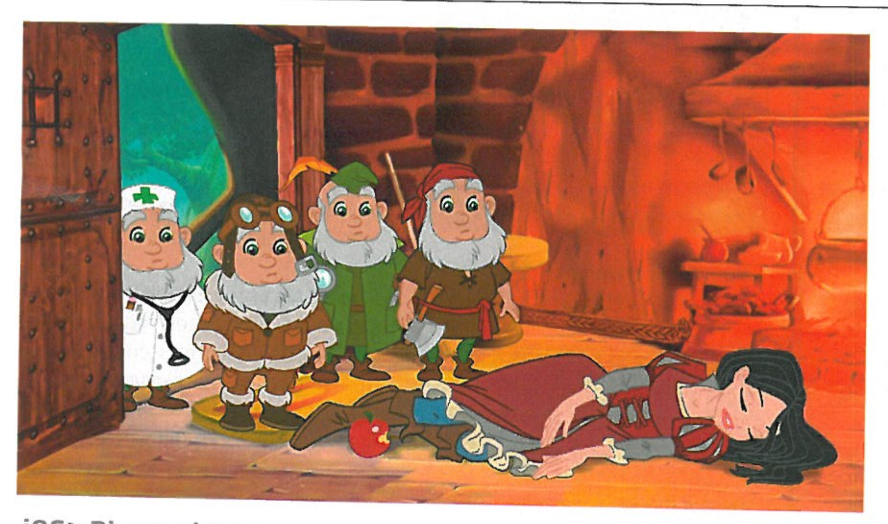
The Lost Shapes es uno de esos juegos de puzzles que te tendrán pegado a la pantalla de tu teléfono horas y horas. Willow, un gracioso mago nos invita a jugar al juego de tablero más popular entre los aprendices de las artes mágicas: el Magic Chess. En esta especie de ajedrez hay que ir colocando fichas (que van apareciendo al azar) para cerrar figuras que se convertirán en hechizos. Podemos completar formas más pequeñas, más grandes, más complicadas, figuras multiples, etc. Todo depende de nuestra destreza, rapidez mental y control de los nervios contra el crono.

El juego se va complicando con un buen número de piezas especiales. Además, el juego es eterno, pues cuenta con dos extensoso modos de juego: el modo superviviencia y el modo figuras. Consigue logros, desbloquea retos y publica tus puntuaciones online. ■

The Lost Shapes

Desarrollador: **Dreamfab**
Precio: **2,39€**
Lanzamiento: **Ya disponible**

8.6



iOS> Blancanieves

MÁS QUE UN CUENTO

Los españoles G4M3 Studios han lanzado un fantástico cuento interactivo basado en el cásico de los hermanos Grimm *Blancanieves*. El cuento consiste en una historia animada que cuenta con más de 35 minutos de escenas, con atractivos dibujos y hasta una canción original. El cuento es ideal para ser disfrutado con los más pequeños de la casa, que no serán meros espectadores frente al iPad o al iPhone, ya que en todas las escenas se tiene que interacturar de diferentes formas. hay que actuar sobre los personajes para que digan sus frases, recoger objetos en cada escena y completar pequeños juegos que van haciendo avanzar al cuento.

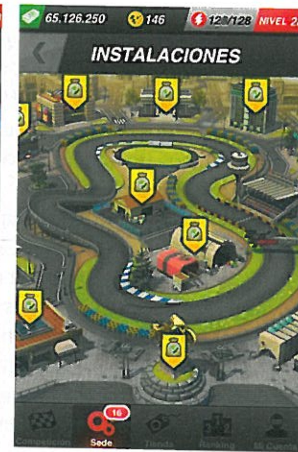
Pero, además del trabajado cuento interactivo, *Blancanieves* incluye 8 juegos adicionales: puzzles, laberintos, juegos de memoria, juegos musicales, etc. Actividades para los más pequeños protagonizadas por los personajes del cuento. ■

Blancanieves

Desarrollador: **G4M3 Studios**
Precio: **3,99€**
Lanzamiento: **Ya disponible**

8.0





iOS> MotoGP Fantasy Manager 2012

MANAGER MOTERO

Hoy le dedicamos un espacio a este genial manager deportivo que llega totalmente gratis. Si eres aficionado al Campeonato del Mundo de Motociclismo es una aplicación imprescindible para ti. Elige a tu piloto favorito, configura su moto, sus componentes, ponte al frente del fabricante y dueño del equipo, etc. Un completisimo manager con el que puedes competir en todos los grandes premios, en Moto 3, Moto 2 o Moto GP y retar a amigos a través de internet. Todo un regalo para los amantes de este deporte. ■

MotoGP Fantasy Manager 2012

Desarrollador: **From the Bench Games**
Precio: **Gratis**
Lanzamiento: **Ya disponible**

7.8

Comunidad



Nintendo

Un poco decepcionado con el E3

1 **Jorge Pérez**
e-mail

Se acabó el E3, y como parece costumbre en los últimos años, nadie ha querido enseñarlo todo o nadie tenía nada que enseñar y han dedicado sus conferencias a hacer anuncios que no van a ninguna parte. En especial Nintendo no ha sabido aprovechar que es la única con una consola nueva anunciada para ganarse al público, y lo más novedoso que dijo de Wii U es que tendrá muchas opciones de comunicación, red social y hasta integración con móviles.
Me da la impresión de que todas las compañías van por el mismo camino, y hasta Nintendo, que era autónoma hasta ahora, va a seguir a Sony y Microsoft. Más que una pregunta es una queja, pero es que he trasnochado mucho para seguir las conferencias y me he quedado un poco decepcionado con el E3. También quiero aprovechar para desearos suerte a todos los que hacéis la revista porque la he comprado desde hace muchos números y me parecía que estaba muy bien. Espero que hagáis una revista de Nintendo a la altura de las consolas.

Respuesta:
Gracias Jorge, sobre todo por acordarte de nosotros ahora que este viaje se acaba y por proponernos posibles vías de 'reinvención' para algunos de nosotros. No es mala idea eso de una publicación solo para Nintenderos. Pero la haremos para Wii U. :)
Vamos a lo que nos comentabas. Es cierto que el E3 ha sido un poco descafeinado. Lo viene siendo desde hace años. Pero es que las compañías ya saben qué va a funcionar y qué es un triple A o los juegos que quieren que lo sean y no arriesgan nada. Antes de un E3 o un ECTS salían listados kilométricos de juegos con nombres impronunciables y sabías que la mitad de ellos nunca iban a llegar a España. La emoción de verlo allí era superior a todo. También había menos formas de comunicación y lo que contábamos los enviados iba a misa. Todo era mucho más emocionante. El ciclo de una consola era similar al actual, pero también había más agentes en juego entre NEO GEOs, SEGAs, ATARIs y los fabricantes de turno. No creo que hayan cambiado mucho las cosas. Respecto a WiiU. Bueno. Ya estamos viendo lo que va a ser esta nueva consola de Nintendo. Una Wii supervitaminada y con los gráficos que siempre tuvo que tener Wii, ¿suficiente? Eso lo diréis los usuarios. Hasta siempre.



Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Qué os ha parecido el E3 de este año? ¿Lo mejor? ¿Y lo peor? ¿Hubo algo que echarais en falta en la feria de Los Ángeles?

Iñaki Rodríguez: ¡El vídeo de AC ha estado muy bien!

Gustavo Sánchez: Sin duda, Sony con sus vídeos de AC III en la batalla del barco y, sobre todo, GOD OF WAR Y THE LAST OF US, lo más impresionante.

Julio González: Empiezo por lo más decepcionante, que ha sido el no anuncio de la próxima generación de consolas (hablando de Sony y Microsoft). No esperaba ver una máquina acabada ni una fecha de salida, pero sí que me hubiese gustado algún tipo de dato oficial. A destacar, destaco The Last of Us, lo poquito que enseñaron del nuevo Gears of War y el mono que siempre genera FIFA XD.

Mauri Saldarriaga: Watch Dogs...¡¡FLIPANTE!! ¡¡LO QUIERO YA!!

Nino Pavon: Se echa de menos, que os voy a contar, más sobre ¡¡¡¡FINAL FANTASY VERSUS XIII !!!! Diossss, que suelten prenda yaaaaaaaaaaa...jajaja

Maxi A Secas: Yo veo un poco más de lo mismo; quizá destaque más Sony con The Last of Us, Ubisoft por Watch Dogs, y yo apuesto por la línea de trabajo que está llevando Crytek. Tal vez ID haga algo bueno con DOOM 4 y Dishonored tal vez sorprenda... ¡¡Lo peor Activision con sus bombas de humo!!

Adrián Rodríguez: Lo más decepcionante ha sido la falta de sorpresas en el E3. Todas las cosas que han anunciado se sabía de su existencia, excepto Watch Dogs y el "experimento" de Mr. Molinillos. Lo mejor para mí ha sido ver en movimiento The Last of Us, el nuevo Pikmin y Watch Dogs.

PC/MAC



2 **Daniel Doncel**
e-mail

Buenas mañanas/tardes/noches buena gente. En primer lugar, ¡gran trabajo con la revista! (aunque no mola que no metieseis guías en el número 45 -.-).

Ahora la consulta. Desde hace bastante tenía decidido dedicarme a hacer videojuegos, pero por ciertos motivos no puedo estudiar informática ni desarrollo. ¿Es posible idear videojuegos y presentar la idea en alguna compañía? ¡Gracias por leer!

Respuesta:
Saludos Daniel. Hay muchas formas de introducirse en el mundo de la creación de videojuegos. Lo que te recomendamos desde Marca Player es que te formes en alguno de los aspectos que más te interesen o en los que creas que puede estar tu fuerte. El marco que propones de enviar ideas a compañías es más romántico que realista.

Y no es necesario estudiar informática para desarrollar videojuegos. Como te hemos comentado, existen muchas formas de acercarse al mundillo más allá de la programación: el 3D, el diseño, guion... Y no todos te exigen una formación reglada de cinco o seis años. Pero eso sí, debes formarte.

¡Suerte y nos lo cuentas!

PlayStation



3 **Rafael Isla**
e-mail

Hola amigos de Marca Player. Ante todo, sois la mejor revista que de momento he leído, tenéis unos fantásticos análisis y avances. Quería haceros unas cuantas preguntas si no es quitaros mucho tiempo. Vamos allá.

1. ¿Se sabe la fecha definitiva de cuándo saldrá el juegazo, que espero con ganas, Darksiders II?

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:

marcaplayer@unidadeditorial.es

con el asunto: **PC, Sony, 360** o **Nintendo**

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de Datos.

2. ¿Se espera próximamente alguna bajada en la consola PS Vita?

3. ¿Habrá alguna segunda entrega del juego de Dante´s Inferno? Este juego sí que lo espero con bastantes ganas. Según he visto por la red, se dice que no habrá ninguna segunda parte y la verdad que me mosquearía, ya que la primera parte decía "continuará". ¿Me lo podríais confirmar?

4. ¿Se espera próximamente alguna consola de nueva generación como PS4 o Xbox 720?

Gracias por contestarme y espero que no os haya quitado mucho tiempo amigos míos. Seguid con vuestra revista y a ver si ponéis algún mercado de segunda mano jeje en vuestras páginas, que estas cosillas me molan, como en los tiempos de MegaDrive. Perdonad por la nostalgia amigos, pero me hace recordar lo viejo que me estoy haciendo. Gracias por todo y un fuerte abrazo.

Respuesta:

Un saludo amigo Rafael. Gracias por esos cumplidos con los que nos obsequias. Para nada nos quitas tiempo, nos encanta que nos contéis vuestras dudas y, por supuesto, respondéroslas en esta sección.

En primer lugar, vamos a aclararte que el esperado Darksiders II llegará a las tiendas de nuestro país el próximo 16 de agosto para PlayStation 3, Xbox 360 y PC. También saldrá para la futura Nintendo Wii U, pero todavía hay que esperar para conocer la fecha definitiva de ese lanzamiento.

En cuanto a tu segunda pregunta, sentimos desilusionarte. Aunque es cierto que algunas cadenas de tiendas están sacando ofertas interesantes de PS Vita con algunos descuentos, la verdad es que los responsables de Sony no tienen en mente rebajar el precio de la portátil, al menos a corto plazo.

Sentimos darte otra decepción en tu tercera cuestión. Aunque allá por noviembre del año pasado surgió un rumor acerca de la segunda parte que mencionas, referida al guionista del primer Dante's Inferno, es muy probable que dicho autor estuviera escribiendo el argumento de Dead Space 3, título que sí ha sido confirmado por Electronic Arts y que forma parte del mismo estudio desarrollador: Visceral Games.

Por último, la respuesta a tu cuarta pregunta es afortunadamente afirmativa. A pesar de que en el E3 de este año no se ha hecho ningún tipo de anuncio sobre las nuevas consolas de Sony y Microsoft, cada vez son más los rumores que apuntan al posible lanzamiento de una hipotética PlayStation 4 a finales de 2013, siendo desvelada previamente en la feria E3 de ese mismo año. De esta forma, el próximo hardware de la compañía de Redmond (supuestamente llamada Xbox 720) llegaría no mucho más tarde: en la primera mitad de 2014.

Xbox 360



Luisa Garrido
e-mail

Hola Marca Player. Me regalaron hace unos días una 360 con Kinect. Se podría decir que estoy estrenando mi afición por los videojuegos y necesito un poco de orientación. ¿Cuáles son los mejores juegos de Kinect?

Sabiendo que no soy una jugadora muy experimentada, ¿qué juegos de mando me recomendáis?

Y, finalmente, también me gustaría saber hasta cuándo creéis que me durará esta consola con juegos nuevos, porque ya me han dicho que Microsoft está preparando una nueva generación.



Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player *¿Qué precio creéis que tendrá Wii U de salida? ¿Qué sensaciones os transmite la consola? ¿Tenéis pensado comprarla?*

Víctor Ayora: Depende del precio si la cogería de salida... total, tengo aquí la Vita, que iba a ser la leche y... ya veis xDD.

Mauri Saldarriaga: 170. No me parece que merezca la pena comprarla, sobre todo teniendo la Wii y una de las otras dos. Si no tienes ninguna, pues a lo mejor.

Fran Alcalá: Apuesto por 250 euros.

Óscar Mthrfckng: ¿Qué no merece comprarla si tienes una Wii? Pero si es una consola totalmente nueva. Por favor, lo que hay que leer.

Antonio Macián: Igual que con Wii, habrá que dejar tiempo para que las compañías le saquen todo el provecho que puede dar. Ahora mismo, la única exclusividad que he visto interesante ha sido ZombiU. Y el precio... supongo que saldrá por unos 200 euros.

Adrián Rodríguez: Entre 250 y 300 debería salir a la venta, eso sí. Donde sí que nos van a "sorprender" va a ser con el precio de cada GamePad. Yo me esperaba algo más de Nintendo en este E3 con una consola que sale este año, deberían haber intentado impresionar más a los consumidores.

Agus Sesmero: Para lo que ofrece, con 200 euros le sobra...

Óscar García: Todo el dinero que me gastaría en Wii U me lo pienso gastar en juegos para 3DS: Epic Mickey, Luigi's Mansion, New Super Mario Bros 2. De momento no tengo intención. Además, Wii va a tener tirón para rato largo y bajará más de precio todavía.

Comunidad

Respuesta:
¡Bienvenida al fantástico mundo de los videojuegos y a las páginas de esta revista! Comprobarás poco a poco que el regalo que te han hecho te abre un nuevo mundo de posibilidades. Pero vayamos con tus preguntas.

Respecto a los mejores juegos de Kinect, depende un tanto de tus gustos, pero para nosotros los títulos más divertidos en el mercado son los pertenecientes a la franquicia de baile Dance Central, seguidos de los Kinect Sports. Tampoco puedes olvidarte de los magníficos Child of Eden y The Gunstringer dentro de los títulos de acción. Y en cuanto a juegos descargables para Kinect, podrías probar con Leedmes, Burnout Crash! y Fruit Ninja.

Cuando te canses de todos ellos, los juegos tradicionales son una buena ruta de escape. Una vez más, la oferta es tan amplia que tus preferencias son muy importantes antes de recomendarte una serie de juegos. En este caso te aconsejamos que te pases por nuestra sección de Guía de Compras antes de decantarte por cualquiera. Y si tenemos que decirte algún título en concreto: Mass Effect 1,2 y 3, Halo y la trilogía de Gears of War.





Finalmente, a tu pregunta respecto a lo que nos queda para que la próxima generación de consolas sustituya a la actual en el mercado, no podemos darte una contestación concreta, pero si darte nuestra propia opinión. Para nosotros las nuevas consolas no llegarán, como mínimo, hasta las navidades de 2013, y tendrán un periodo de cohabitación con los sistemas actuales de al menos un año. Eso quiere decir que a tu Xbox 360 le quedaría aproximadamente un año y medio de juegos 'a tope' y otro añito más en el que los lanzamientos irán menguando poco a poco. ¿Suficiente?



5 Julio López
e-mail

Soy un fiel comprador de esta revista desde hace más de 20 números. Me encantan vuestros reportajes y la vuelta de tuerca de la sección de actualidad. La cuestión que me ha llevado a escribiros es que mis amigos comentan que habéis anunciado que la revista desaparece. ¿Esto es verdad? ¿Qué ha pasado para que tengáis que bajar la persiana?
Un saludo.

Respuesta:
Hola Julio. Ha sido un gusto tener lectores tan fieles como tú durante estos casi cuatro años que hemos estado en los kioscos, pero sí, tus amigos tienen razón, echamos el cierre definitivo a estas páginas. La razón que nos ha obligado a tomar esta medida es bastante clara: la crisis. Con el temporal que tenemos actualmente encima es difícil mantener el mismo nivel de ventas y de ingresos por publicidad (las dos maneras de costear una revista impresa). Así, mientras vosotros lectores habéis seguido respondiendo fielmente mes a mes, la otra parte de la ecuación sí que se ha reducido por culpa de la inestabilidad económica.

Nos rompe el corazón cerrar este proyecto que juntos hemos visto crecer, pero esperamos que no sea un adiós, sino un hasta pronto... Y si nos ves por la calle y nos reconoces, ¡pues nos tomamos unos aguas juntos! Hasta siempre.

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Qué opináis de que Baird sea el protagonista del nuevo Gears of War? ¿A quién preferirías tú?

Julio González: Siempre me "cayó simpático" Baird, así que para mí creo que es un acierto el dar un nuevo aire (aunque sea con los protagonistas) a la saga. Lo que no tengo tan claro es si era mejor el haber cerrado ya la franquicia con la trilogía, pero eso es otra historia. Además de Baird también me hubiese gustado que hubiesen elegido a Dizzy, que también creo que daría para hacer una trama.

Adrián Rodríguez: Baird siempre me ha gustado, por su ironía y su forma de ser, aunque creo que como trama esperaba más la precuela con lo que le ocurrió a Marcus o Dom.

Rubén Mesonero: Pues yo elegiría a Carmine, molaría mucho.

Ismael Juan Blanco: Me gusta mucho, pero soy más de Marcus.

Gerard Furriols: A mí Baird me encanta, es una gran opción, pero me hubiera encantado una precuela con lo que ocurrió entre la CGO y la URI en la Guerra del Péndulo.

Vicente García: No soy una persona violenta; nunca lo he sido. Los 3 Gears of War me proporcionaron mi dosis de adrenalina con el consuelo de saber que aquellos Locust/Lambent eran muy muy malos. Es más, probablemente si Epic hubiera incluido alguna escena en la que acunaran un bebé de su especie no habría disfrutado lo mismo. Sin embargo, orgullosamente pasamos años fieles a una historia cuyo estandarte fue Marcus Fenix, pero... La historia se acabó. Cada uno de nosotros nacemos, nos reproducimos (con suerte) y morimos, es así, pero después de morir os aseguro que no sacamos un juego de Baird.

EL DESTINO DEL MUNDO EN EL CORAZÓN DE UN HÉROE

DRAGON'S DOGMA



DRAGON´S DOGMA Y SUS DRAGONES
ECHARÁN DE MENOS A LOS HÉROES DE MARCA PLAYER
















www.capcom-europe.com

©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation", "PS3" and " " are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. " " is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios



Los recomendados

Nuestras queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es.

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet 2	22,95	9.5
2	Little Big Planet	29,95	9.5
3	Ratchet & Clank: A.	29,95	---
4	R&C: Atrapados...	29,95	8.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 5	22,95	9.3
2	F1 2010	22,95	9.3
3	DiRT 3	39,95	9.2
4	DiRT Showdown	59,95	9.1

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	22,95	9.6
2	Tekken 6	29,95	9.6
3	Marv vs. Capcom 3	22,95	9.3
4	SF X Tekken	56,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	TES V: Skyrim	65,95	9.6
2	Deus EX: HR	22,95	9.6
3	Mass Effect 2	29,95	9.5
4	Final Fantasy XIII-2	52,95	9.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	12,99	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	17,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	07,99	9.0
3	DJ Hero	32,95	9.0
4	Guitar Hero 5	29,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Max Payne 3	62,95	9.7
2	Modern Warfare 2	29,95	9.7
3	Killzone 2	22,95	9.6
4	Bioshock	19,95	9.6

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	49,95	9.5
2	FIFA 11	22,95	9.4
3	NBA 2K12	29,95	9.2
4	Fight Night Cha...	22,95	9.0

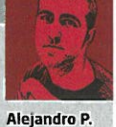
PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	RDR Undead N	9,99	9.4
2	SSF2THDR	14,99	9.2
3	Lara Croft GoL	12,95	9.2
4	Trine 2	07,99	9.0

Acción

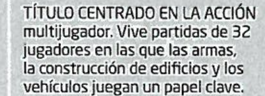
		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	29,95	9.8
2	Mass Effect 3	65,95	9.7
3	Uncharted 3	39,95	9.7
4	Uncharted 2	29,95	9.7

EL EXPERTO RECOMIENDA



Alejandro P.
PLAYSTATION 3

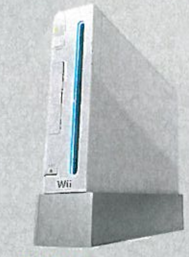
Starhawk



TÍTULO CENTRADO EN LA ACCIÓN multijugador. Vive partidas de 32 jugadores en las que las armas, la construcción de edificios y los vehículos juegan un papel clave.



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	25,95	9.7
3	Kirby's Epic Yarn	32,95	9.5
4	New Super Mario	47,95	9.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	49,95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49,95	8.9
3	Driver: S. Fran.	42,95	8.7
4	NFS: Nitro	22,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	42,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	22,95	8.9
3	WWE SD 2009	10,95	8.8
4	Castlevania Judg.	22,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Zelda: Skyward S.	49,95	9.9
2	M. Hunter Tri	49,95	9.6
3	The Last Story	49,95	9.0
4	Xenoblade Chr...	49,95	8.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	22,95	8.6
4	Animal Crossing	25,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	07,99	9.2
2	Rock Band Beatles	22,95	9.0
3	GH: Metallica	29,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	29,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	39,95	9.3
3	Metroid Prime Tril.	49,95	9.2
4	007: Golden Eye	29,95	9.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	29,95	9.5
2	PES 2010	17,95	9.2
3	NBA 2K12	22,95	9.2
4	Grand Slam Tennis	17,95	9.0

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	22,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Pictionary	29,95	7.0

Acción

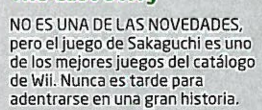
		PRECIO	NOTA
1	No More...2	12,95	9.0
2	Red Steel 2	29,95	9.0
3	Skylanders: S.A.	66,94	9.0
4	S.H. Shattered M.	29,95	8.9

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
Wii

The Last Story



NO ES UNA DE LAS NOVEDADES, pero el juego de Sakaguchi es uno de los mejores juegos del catálogo de Wii. Nunca es tarde para adentrarse en una gran historia.



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	19,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	22,95	8.7
3	Catherine	56,95	8.6
4	Rayman Origins	29,95	8.6

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	29,95	9.5
2	Forza 4	32,95	9.4
3	F1 2010	22,95	9.3
4	DiRT 3	29,95	9.2

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	22,95	9.6
2	Tekken 6	22,95	9.4
3	Marv vs. Capcom 3	22,95	9.3
4	SF X Tekken	56,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	22,95	9.7
2	Deus EX: HR	22,95	9.6
3	TES V: Skyrim	65,95	9.6
4	Final Fantasy XIII-2	52,95	9.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	22,95	8.6
2	Endwar	12,95	8.5
3	Civilization Rev.	22,99	--
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	12,95	9.2
2	Rock Band Beatles	07,99	9.0
3	DJ Hero	22,95	9.0
4	Dance Central 2	29,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Max Payne 3	62,95	9.7
2	Modern Warfare 2	29,95	9.7
3	Halo Reach	22,95	9.5
4	Bioshock	19,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	49,95	9.5
2	FIFA 11	22,95	9.4
3	NBA 2K12	29,95	9.2
4	Fight Night Cha...	22,95	9.0

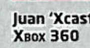
Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	800	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	Trial Evolution	1200	9.4
4	RDR Undead N.	800	9.4

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	29,95	9.8
2	Mass Effect 3	65,95	9.7
3	Gears of War 3	32,95	9.7
4	AC: La Hermandad	22,95	9.7

EL EXPERTO RECOMIENDA



Juan 'Xcast'
XBOX 360

DiRT Showdown

SI TE GUSTA LA VARIEDAD EN LOS juegos de conducción, con DiRT Showdown te podrás tirar horas sin soltar el mando gracias a sus modos, frenetismo y espectacularidad.



Entra en xtralife.es y usa el código de la siguiente página

XTRALIFE.es te regala 10€ en Los recomendados



PS VITA



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	WipEout 2048	39,95	9.0
2	MotorStorm RC	05,99	7.9
3	Ridge Racer	29,95	6.5
4	------	--,--	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Mortal Kombat	51,00	8.9
2	Reality Fighters	22,95	7.9
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Disgaea 3: AoD	39,95	7.5
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Lumines: Elect. S.	39,95	8.5
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Unit 13	39,95	8.4
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA Football	49,95	9.0
2	Everybody's Golf	22,95	8.9
3	Virtua Tennis 4	29,95	8.7
4	Hustle Kings	07,99	8.1

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Deviants	29,95	8.1
2	Touch my Katamari	29,95	8.3
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Uncharted: GA	49,95	9.3
2	**Gravity Rush**	39,95	8.8
3	Super Stardust D.	07,99	8.3
4	Ninja Gaiden S P	39,95	8.2

EL EXPERTO RECOMIENDA



Alejandro P.
PS VITA

Gravity Rush

UN ORIGINAL JUEGO DE ACCIÓN para la portátil de Sony que consigue atraparte en su guion y que presenta una jugabilidad y un diseño artístico muy atractivos.



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Kirby: Mass Att...	39,95	8.9
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	de Blob 2: The U...	14,95	8.5
4	Lego STW III	29,95	8.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	39,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	22,95	8.2
4	Moto Racer DS	22,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	18,99	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	28,45	7.2
4	WWE 2009	09,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Inazuma Eleven	37,95	9.2
3	Chrono Trigger DS	32,95	9.0
4	The World Ends..	39,95	8.7

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	18,95	8.6
4	Fire Emblem	17,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	09,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	09,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	09,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 3	39,95	9.1
3	Ghost Trick: Dete..	39,95	9.0
4	Profesor Layton 2	39,95	8.7

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	10,95	9.3
2	Zelda: Spirit...	32,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	SolaTorobo: RTH	39,95	8.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
NDS

Devil Band - Rock The Underworld

LA ESTRATEGIA Y LA MÚSICA son los pilares de este juego de DSiWare. Crea un ejército para acabar con hordas de monstruos.



NINTENDO 3DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. Mario 3D Land	42,95	9.4
2	Sonic Generat.	42,95	8.4
3	S. Monkey Ball	22,95	6.8
4	Raving Rabbids	22,95	6.5

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart 7	42,95	9.0
2	PilotWings Resort	43,95	8.2
3	Driver Renegade	22,95	7.8
4	Ridge Racer 3D	32,95	7.7

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	DOA Dimensions	22,95	9.2
2	SSFIV: 3D Editi...	22,95	9.0
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	**Heroes of Ruin**	45,95	9.2
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Ninten...+Cats	42,95	8.1
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Thief: ME	44,95	8.6
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2012 3D	32,95	8.8
2	Mario Tennis Open	45,95	8.7
3	FIFA 12	39,95	8.2
4	DualPenSports	29,95	7.8

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Pac-Man & G. Dim	29,95	7.6
2	Puzzle Bobble U	39,95	6.0
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Ocarina of Time	43,95	9.5
2	Starfox 64 3D	44,95	9.3
3	Skylanders: S.A.	66,94	9.0
4	MGS: Snake Eater	39,95	8.9

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
3DS

Heroes of Ruin

UNO DE LOS MEJORES TÍTULOS QUE vas a encontrar para tu portátil. Un sobresaliente juego de rol y acción que cuenta, entre otras cosas, con un buen sistema de juego online.



PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Cataclysm	27,95	9.5
2	WoW: Lich King	22,95	9.5
3	Aion	12,95	9.2
4	Star Wars: TOR	39,95	9.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	06,95	9.5
2	DiRT 3	12,95	9.2
3	Pure	07,90	9.2
4	DiRT Showdown	39,95	9.1

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	New York Crimes	19,95	8.7
2	H. Monsters II	19,95	8.5
3	Sam & Max	29,95	8.3
4	Sherlock Holmes	12,95	8.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	The Witcher 2	22,95	9.7
2	**Diablo 3**	59,95	9.6
3	Deus EX: HR	22,95	9.6
4	TES V: Skyrim	47,95	9.6

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	StarCraft II	39,95	9.9
2	Warhammer 40K	33,95	9.3
3	Empire Total War	39,95	9.3
4	Men of War: AS	19,95	9.2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	22,95	8.7
2	Lego indy 2	22,95	8.3
3	iFluid	18,95	7.0
4	Up!	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	29,95	9.7
2	ARMA II	12,99	9.5
3	Battlefield 3	29,95	9.5
4	Modern Warfare 3	49,95	9.4

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	22,95	9.5
2	FIFA 11	12,95	9.4
3	NBA 2K12	12,95	9.2
4	NBA 2K11	07,95	9.0

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	07,90	-.-
3	Crazy Machines 2	09,95	-.-
4	Line Rider Freest.	07,99	-.-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	29,95	9.8
2	Mass Effect 3	49,95	9.7
3	Batman Arkham A.	22,95	9.6
4	AC: La Hermandad	29,95	9.5

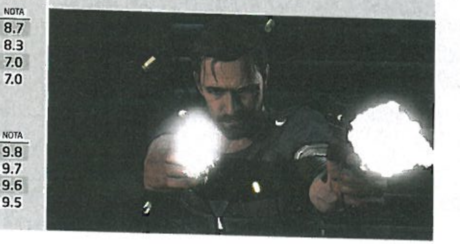
EL EXPERTO RECOMIENDA



'Duardo'
PC

Max Payne 3

LA VUELTA DE MAX A COMPATIBLES no ha podido ser más espectacular. Uno de los juegos de acción más recomendables de los últimos meses, ahora en ordenadores.



ENTRADAS PLATINUM

PS3
Ratchet & Clank: All 4 One



MAYO
29,95€

Esta aventura con cooperativo para cuatro ya se encuentra en la línea Platinum.

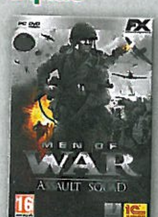
PSP
Patapon 3



MAYO
9,95€

Rescata de nuevo a la tribu Patapon en la tercera entrega de esta franquicia de PSP.

PC
MoW: Assault Squad



MAYO
9,95€

Participa en las grandes batallas de la Segunda Guerra Mundial en cinco campañas distintas.

360
Rise of Nightmares

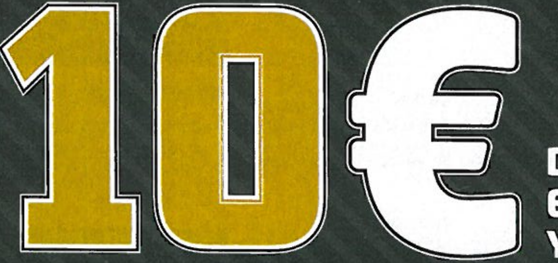


JUNIO
19,95€

Sumérgete en una aventura de terror en la que no faltan combates sangrientos, exploración y puzles. Todo ello con Kinect.



XTRALIFE.es



DE DESCUENTO EN NOVEDADES Y PROMOCIONES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos.







Plataforma	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
PS3	~~40,99€~~	36,95€	26,95€	XLMARCA*SSBKG*
XBOX 360	~~40,99€~~	36,95€	26,95€	XLMARCA*XSBKG*
PS3	~~71,99€~~	66,95€	56,95€	XLMARCA*SGRFS*
XBOX 360	~~71,99€~~	66,95€	56,95€	XLMARCA*XGRFS*
PS3	~~60,99€~~	56,95€	46,95€	XLMARCA*SMIB3*
XBOX 360	~~60,99€~~	56,95€	46,95€	XLMARCA*XMIB3*
Wii	~~40,99€~~	36,95€	26,95€	XLMARCA*WIMIB3*
PS3	~~60,99€~~	54,95€	44 ,95€	XLMARCA*SSTHWK*



Plataforma	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
PSVita	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*PVMORTK*
N3DS	~~45,99€~~	41,95€	31,95€	XLMARCA*3DMART*
PS3	~~60,99€~~	56,95€	46,95€	XLMARCA*SDIRTSH*
XBOX 360	~~60,99€~~	56,95€	46,95€	XLMARCA*XDIRTSH*
PC	~~40,99€~~	36,95€	26,95€	XLMARCA*PDIRTSH*
PS3	~~299,99€~~	296,95€	286,95€	ARCA*SCONROJA*
XBOX 360	~~40,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*XCHROME*

Cómo usar tus códigos descuento



Entra en la tienda *www.xtralife.es* y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.

Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.

Introduce tu código *Marca Player* en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.



Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias

Compra tus juegos habitualmente en *www.xtralife.es* y consigue suscripciones gratis a tu revista *Marca Player* y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 18 de julio de 2012.

'AHORA TE TOCA A TI' UNA APP PARA HACER DONATIVOS



¡El lanzamiento de la aplicación móvil "Ahora te toca a ti" por fin es una realidad! Llevamos meses emocionados y nerviosos, desde que imaginamos que era posible que los propios niños birmanos participaran en un proyecto que ayudaría a que su vida mejorara. Una tarea difícil si tenemos en cuenta que, además de la barrera idiomática, estos pequeños viven totalmente alejados de las nuevas tecnologías; había que explicarles el proyecto y conseguir que formaran parte del diseño de una aplicación móvil que permitiera a muchas personas donar desde el autobús, desde la calle o desde su casa a través de sus smartphones.

¡Pero lo hicieron posible! Ya está disponible en Google Play "Ahora te toca a ti", la APP que imaginaron estos niños hasta su mínimo detalle: los botones, los sonidos, los dibujos... Y no es más que el comienzo de un largo camino durante el cual esperamos dar a conocer los proyectos de Colabora Birmania y conseguir apoyos para la población alejada de su país de origen por la difícil situación económica y política.

Descárgatela y colabora donando para los proyectos que la ONG tiene en marcha en la ciudad de Mae Sot. Podrás conocer hasta el último detalle de cada uno de ellos, descubrir más a fondo la labor de la ONG y enterarte de todas sus novedades. Los niños lo imaginaron, ¡ahora te toca a ti hacerlo realidad!

Si quieres saber más, entra en www.ahoratetocaati.org

www.colaborabirmania.org,

¡COLABORA!

Nº LA CAIXA: 2100-0515-45-0200219564

WWW.COLABORABIRMANIA.ORG

> **Próximo número**

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

¿PREPARAD@ PARA LA IGNICIÓN?

Algo está a punto de encontrar la salida...

OTOÑO 2012

HAY UNA COSA QUE TE QUEREMOS DECIR...

¿QUIERES SABER EN QUÉ ANDAMOS METIDOS?
SIGUE **MARCA.COM** Y TE CONTAREMOS TODO

LA EXPANSIÓN ÉPICA DEL GRAN CLÁSICO DE ESTRATEGIA PARA PC

RECOMENDADO POR



SID MEIER'S CIVILIZATION V DIOSES REYES



Llega el pack de expansión más extenso para Sid Meier's Civilization V ofreciéndote nuevas formas de ampliar tu imperio y dominar el mundo. Despliega a tus espías en ciudades enemigas para robarles información y tecnología, forma a grande profetas para que creen y difundan la religión y domina nuevos sistemas de combate naval y terrestre. Lidera tu civilización con uno de los 9 nuevos líderes mientras exploras nuevos escenarios y construyes maravillas, unidades y edificios.
WWW.CIVILIZATION5-ELJUEGO.COM







22-06-2012





© 2012 Take-Two Interactive Software y sus subsidiarias. Todos los derechos reservados. Sid Meier's Civilization V, Civ, Civilization, 2K Games, el logotipo de 2K, Firaxis Games, el logotipo de Firaxis Games y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. Todas las demás marcas y marcas registradas pertenecen a sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados. * Para jugar, es necesaria la versión completa de Civilization V.

A LA VENTA EN

GAME
Tu especialista en videojuegos

"ACCIÓN AL LÍMITE: MUERTE, TERROR, ARENA Y DESTRUCCIÓN"
3DJUEGOS.COM

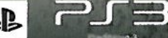
SPEC OPS® THE LINE

DEMO YA DISPONIBLE

29-06-2012

WWW.SPECOPSTHELINE-ELJUEGO.COM














© 2006 - 2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, 2K Games, Spec Ops and Spec Ops: The Line, and their respective logos are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Yager and the Yager logo are trademarks of Yager Development GmbH. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. This videogame is fictional and depicts invented events, persons, locations, and entities. The inclusion of any brand, weapon, location, vehicle, person or thing does not imply sponsorship, affiliation, or endorsement of this game. The makers and publishers of this game do not endorse, condone or encourage engaging in conduct depicted in this product.